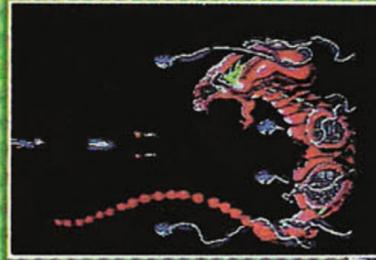
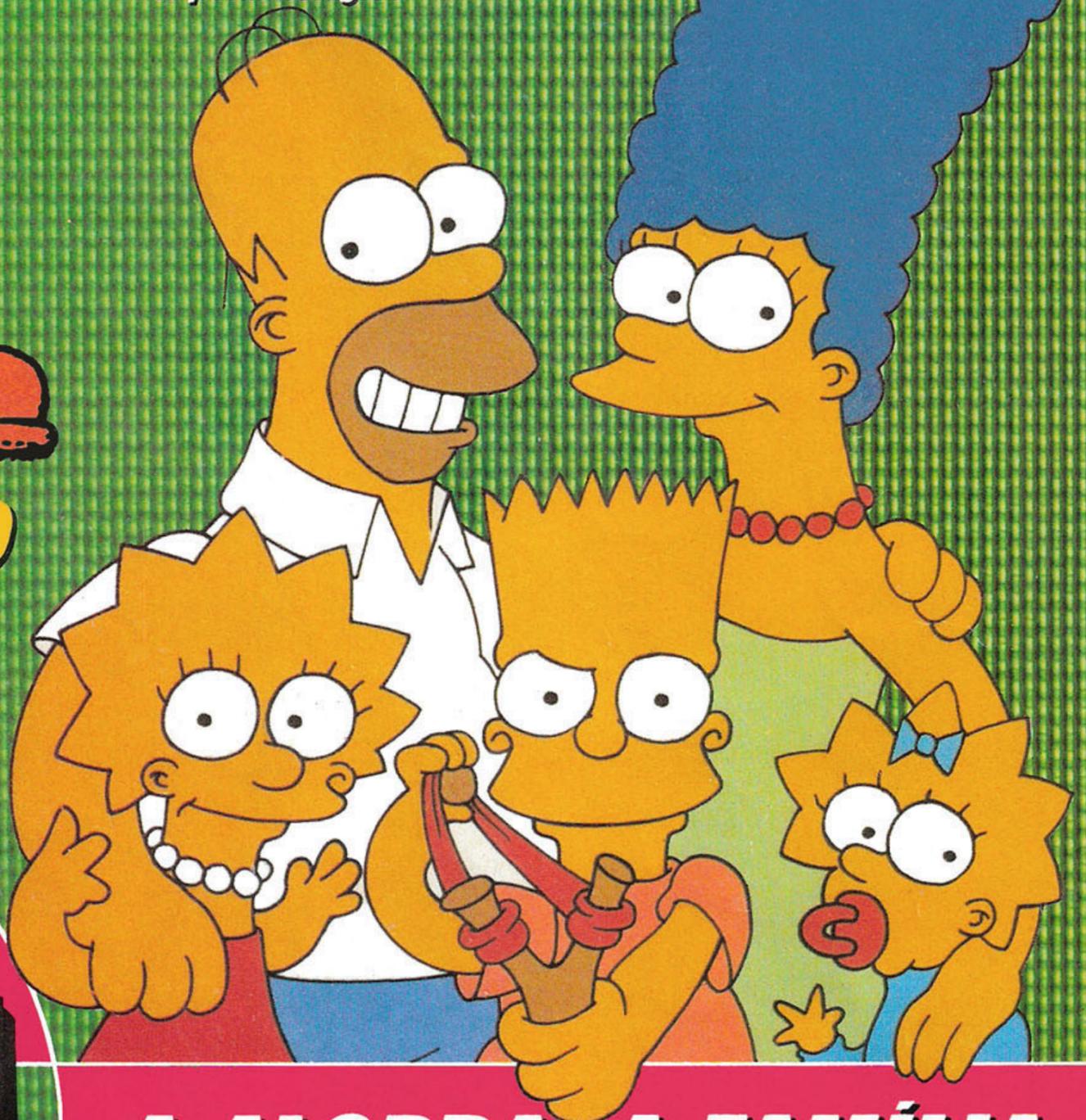
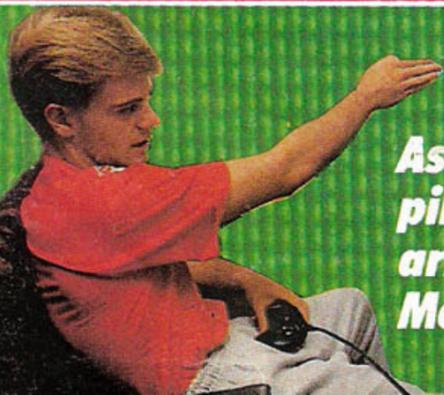
A SEMANA EM
AÇÃO
ESPECIAL
N.º 26-A
Março 1991
Cr$ 600,00
Editora Abril
GAMES
Mega Man 2: os 36 lances para derrotar o Dr. Willy
Os 10 melhores Game Boys
Os mais avançados joysticks
Os recordes dos leitores
Truques e estratégias para você pular estágios
SUPER MARIO
Os segredos do herói milionário
BARRICHELLO GANHA O GP DE MÔNACO
As dicas do piloto para você arrasar no Mega Drive
A ALOPRADA FAMÍLIA SIMPSON VEM AÍ
(saiba antes quem é quem)

PINTOU VÍDEO-GAME.
CAÍ NA REAL.
A REAL SHOP GAME
está sempre na cola dos últimos títulos.
Pintou novidade, cai na Real!.
Ela faz tudo em vídeo-game: compra, troca e vende
fitas e aparelhos, nacionais e importados. Todos!
Masters Systems, Nintendo, Game-Boy, Mega-Drive,
Turbografx e ainda tem mais. Caia na Real.
A locadora dos monstros da cidade. Você não tem saída.
PERTO DA SUA CASA TEM UMA REAL.
LOCADORA 24 HORAS
Real
SHOP GAME
REAL SHOP VÍDEO - 16 lojas em São Paulo
• Moóca - Tels.: 914-7121 • Santana - Tel.: 950-5379 • Itaim - Tel.: 820-8778
• Santo André - Tel.: 440-4724 • Sta. Cecília - Tel.: 67-1714 • Perdizes - Tel.: 263-7210
• Alphaville/Barueri • São José do Rio Preto - Tel.: 33-4300
Breve nas seguintes lojas da Real Vídeo: Campo Belo - Tel.: 543-9423
• Guarulhos - Tel.: 209-8137 • Pacaembu - Tel.: 67-6776.

Editora Abril

**Fundador**
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
**Diretor-Presidente:** Roberto Civita
**Diretores:** Angelo Rossi, Edgard de Sílvio Faria, Ike Zarmati, José Augusto Pinto Moreira, Placido Loriggio, Raymond Cohen, Roger Karman, Thomaz Souto Corrêa

AÇÃO GAMES

**DIVISÃO REVISTAS**
**Diretor:** Thomaz Souto Corrêa
**Diretores de Área:** Carlos Roberto Berlinck, Eduardo Frezza, Miguel Sanches, Oswaldo de Almeida, Ricardo Vieira de Moraes, Roberto Dimbério, Vanderlei Bueno

**Diretor Editorial:** Carlos Costa
**Diretor de Arte:** Carlos Grassetti

REDAÇÃO
**Redator-Chefe:** Álvaro Almeida
**Editores:** Marcelo Duarte, Regina Giannetti (Colaboradores)

**Editor de Fotografia:** Nelson Coelho
**Fotógrafos:** Daniel Augusto Jr. (Colaborador), Ivan Carneiro

**Editores de Arte:** Afonso Grandjean, Walter Mazzuchelli (Colaboradores)
**Diagramadores:** Graziela Iacocca (Colaboradora), José Jonas de Lima, José da Luz Tenório, José Dionísio Filho

**Secretários de Produção:** José Batista de Carvalho, Renê Santos Filho
**Preparador de Texto:** Ronaldo Barbosa da Silva
SERVIÇOS EDITORIAIS
**Abril Press - Gerente:** Judith Baroni
**Escritório Nova York:** Dorrit Harazim (gerente), Frances Furness (assistente)
**Escritório Paris:** Pedro de Souza (gerente), Álvaro Teixeira (assistente)
**Buenos Aires:** Odillo Licetti (correspondente)
**Departamento de Documentação - Gerente:** Susana Camargo
**Serviços Fotográficos - Diretor:** Pedro Martinelli
**Automação Editorial - Gerente:** Júlio Bartolo
PUBLICIDADE
**Diretor:** Meyer Alberto Cohen
**Gerentes:** Adilson Colucci (SP), Aldano Alves (RJ)
**Contatos:** Reginaldo Gomes de Andrade, Ronaldo Dimas Lipparelli, Selma F. Souto (SP); Andrea Veiga, Jussara Vilela, Marcela B. Martins, Maria Emília Albuquerque, Maria Luciene R. Lima, Ricardo Rohloff (RJ)

**Diretores Regionais:** Angelo A. Costi (Região Centro); Elcenho Engel (Região Sul); Geraldo Nílson de Azevedo (Região Nordeste)
**Escritórios Regionais:** Valter Cruz Gonçalves (Belo Horizonte); Gilberto Amaral de Sá (Brasília); Abel Augusto (Campinas); Lilica Mazer (Curitiba); Francisco Gorgonio (Florianópolis); A. Simone R. Souto (Fortaleza); Rosangela Isoppo da Cunha (Porto Alegre); Sílvio Provazzi (Recife); Elizabeth Silveira (Salvador)
**Representantes:** Fênix Propaganda (MT); Intermídia (Ribeirão Preto); Luca Consultoria de Comunicação e Marketing (MS); Multi-Revistas (PB e RN); Vallemidia - Representações e Publicidade (São José dos Campos); Via Goiânia (GO)
PLANEJAMENTO E MARKETING
**Gerente de Planejamento e Controle:** Carlos Herculano Ávila
**Gerente de Produto:** Arnaldo Dratwa
ASSINATURAS
**Diretor de Operações:** Ignácio Santin
**Diretora de Serviços ao Assinante:** Rugênia Maria Pomi

**Diretor Escritório Brasília:** Luiz Edgar P. Tostes
**Diretor Responsável:** Osvaldo Franco Domingues Jr.

**A SEMANA EM AÇÃO/GAMES** é uma publicação da Editora Abril S.A. Pedidos pelo Correio: DINAP — Estrada Velha de Osasco, 132, Jardim Teresa, 06000, Osasco, SP.
**ANER** Distribuida com exclusividade no país pela DINAP — Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

**IMPR. NA DIV. GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.**


# GAMES

## START

*É óbvio que você está ficando cada vez mais fera. Afinal, já curtiu de montão a AÇÃO GAMES n.º 1, que tinha na capa uma animada Tartaruga Ninja. A revista foi um grande sucesso, como você sabe. Tanto que estamos de volta, agora com uma edição ainda mais cheia de idéias e truques. Estratégias e lançamentos ganham "novas vidas", até com o fera Barrichello dando seus segredos de pilotagem com o joystick. De quebra, você ainda tem uma bela história de sucesso, com o maior herói dos games em todos os tempos, o Super Mario, um carinha que vale milhões. E também fica sabendo tudo sobre a família Simpson, liderada pelo incrível Bart. Eles vão estourar logo aqui, na TV e nos joguinhos mais sensacionais. O que você está esperando? Aproveite esta revista até o último estágio!*

**CARLOS COSTA**

# SUPER MARIO

**O maior de todos os heróis dos jogos e que já vendeu mais de 32,5 milhões de cartuchos pelo mundo**

Uma pesquisa realizada recentemente em escolas americanas mostrou que Mickey Mouse já não é o personagem mais adorado pela garotada. O novo herói é Super Mario, inventado pelo japonês Shigeru Miyamoto, em 1981. Sua estréia foi no cartucho *Donkey Kong,* um dos primeiros games da Nintendo a se popularizar. Um grande gorila aprisiona a princesa do Reino dos Cogumelos e Mario, um simples encanador italiano, aparece para resgatá-la. De lá para cá, foram vendidos 32,5 milhões de cartuchos da série *(veja o quadro na página 6).* Só o Super Mario 3, lançado em fevereiro de 1990, vendeu 7 milhões de cópias — faturando o equivalente a 427 333 000 dólares. Se o jogo fosse um filme, só perderia para *E.T., o Extraterrestre,* o produto mais rentável da história do cinema americano. De acordo com 36% dos consumidores Nintendo, o

Super Mario 3 é considerado o mais divertido e excitante deles, pela variedade de elementos que estimula o jogador, como suas propostas de vôos e outras surpresas.

As aventuras do Super Mario estão no Game Boy *(veja a reportagem da página 42)* e no novo sistema Super Famicom, o console de 16 bits lançado em novembro passado pela Nintendo japonesa e que estará disponível no mercado americano a partir de julho.

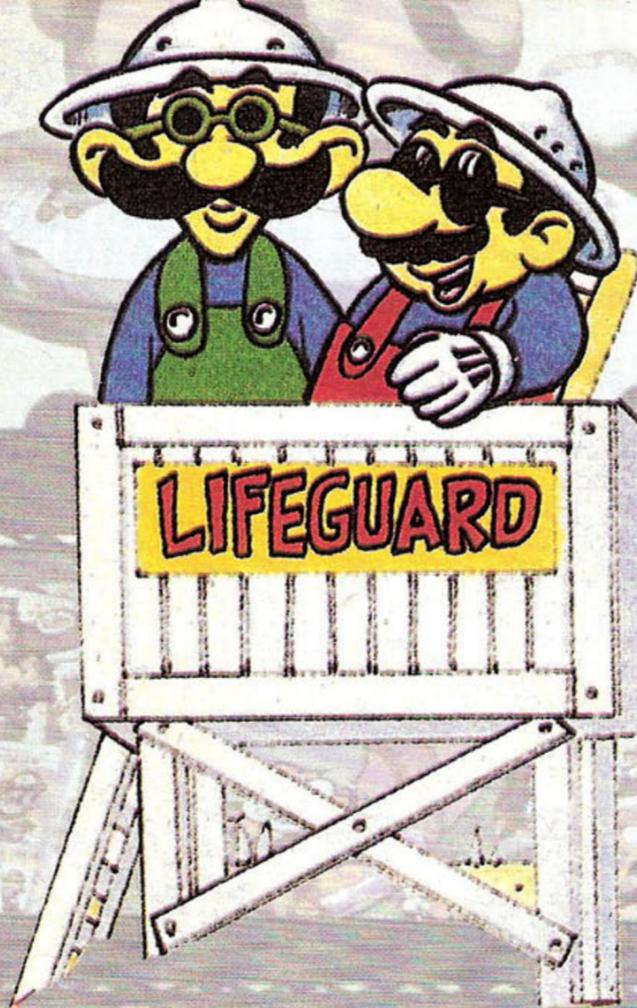
A fama de Mario — e também de seu irmão gêmeo Luigi, quando a opção é de dois jogadores — acabou extrapolando os limites do cartucho. Ele está agora em canetas, bottons, camisetas, bolsas, sacolas, maletas de plástico, bonés, aparelhos de telefone, lancheiras, material escolar, artigos para festas, bonecos de pelúcia e outra enorme variedade de produtos. E isso não é tudo. As televisões americanas apresentam as séries de desenho animado *Super Mario Bros., Super Show* e *Super Mario 3. O Super Show* é visto por cerca de 7 milhões de espectadores por semana, enquanto o *Super Mario 3* vai ao ar todos os sábados de manhã pela NBC, uma das principais redes dos EUA. A grande surpresa, no entanto, ainda está por vir. Em julho do ano que vem, o querido Super Mario irá para as telas de cinema num longa-metragem, estrelado por Danny DeVito. O roteiro vem sendo escrito por Barry Morrow, o mesmo de *Rain Man.*

***O personagem também virou astro de vários gibis nos Estados Unidos, como o Game Boy e o Nintendo Comics System***

Um dos maiores sucessos do bigodudo Mario é o gibi que leva seu nome e sai mensalmente. Quadrinhos baseados em games não são novidade — no início dos anos 80, foi lançada a revistinha *Atari Force.* Nas páginas do gibi, Mario e Luigi enfrentam inimigos do Reino dos Cogumelos, como Koopa, que insiste em atormentar a vida da princesa Toadstool. As historinhas misturam elementos dos cartuchos do Super Ma-

## CAMPEÃO DE VENDAS EM TODAS AS FRENTES

*Fotos Luis Cláudio Ribeiro*

***Camisetas, adesivos, linha de material escolar ou aparelhos eletrônicos, tudo é motivo para ter a estampa de Mario***

rio. O herói ainda é figura obrigatória em outros gibis da Nintendo, como *Comics System* e *Game Boy*.

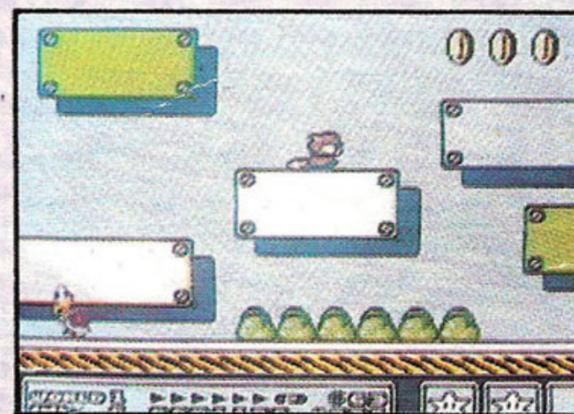
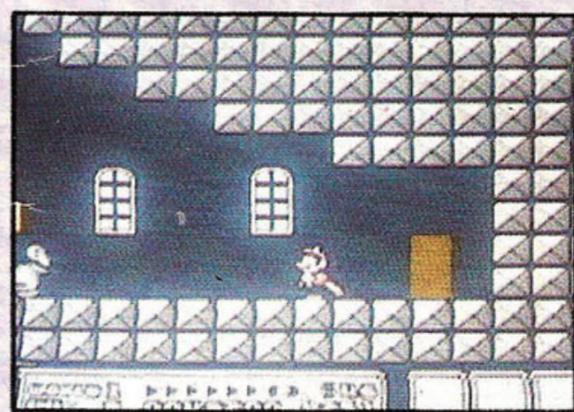
Fundada em 1989, a Nintendo iniciou suas atividades como fabricante de tradicionais jogos de cartas até entrar na área *high tech*. Hoje oferece mais de duzentos jogos de temas que vão do futebol a batalhas medievais. A empresa, que oferece todo software e hardware necessários para transformar o aparelho de televisão num verdadeiro playground, conta hoje com 80% do mercado mundial de games. Para este ano, a Nintendo americana estima faturar 4 bilhões dos 4,7 bilhões de dólares previstos pela indústria de jogos eletrônicos dos Estados Unidos. Investindo 135 milhões de dólares, 17% a mais que em 1990, a Nintendo não teme o mesmo colapso vivido pela Atari. Está segura em sua estratégia. "Com mais de 60 milhões de jogadores Nintendo nos Estados Unidos, nosso objetivo é permanecer comprometidos em produzir cartuchos de alta qualidade, com o máximo de desafio", afirma Peter Main, vice-presidente da Nintendo da América.

| Título | Lançamento | Cartuchos vendidos |
|---|---|---|
| SUPER MARIO BROS | 1985 | 20 milhões |
| SUPER MARIO 2 | 1988 | 4 milhões |
| SUPER MARIO LAND | 1989 | 1,5 milhão |
| SUPER MARIO 3 | 1990 | 7 milhões |

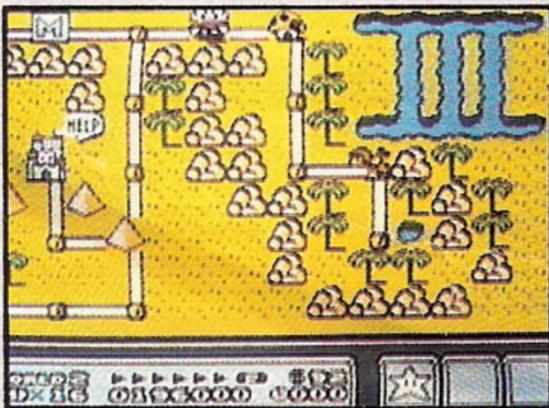
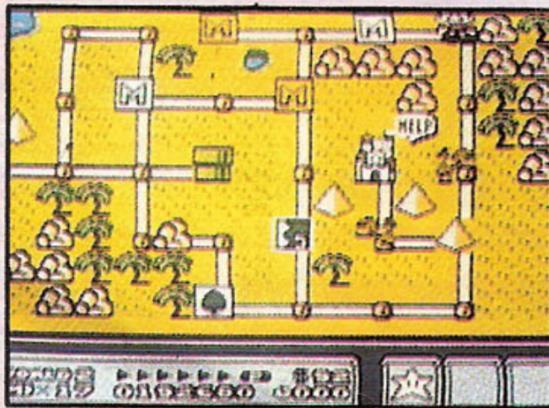
A Nintendo tem ainda um grupo de especialistas que tiram as dúvidas e dão as dicas de todos os jogos. Eles recebem uma média de 10 000 cartas e 50 000 ligações por semana, de domingo a domingo. Muitas delas são dúvidas sobre o Super Mario. Algumas dicas estão nas próximas páginas de AÇÃO GAMES.

## DR. MARIO

*No novo jogo da Nintendo, o personagem Mario trocou de profissão. Agora ele é um médico, que combate terríveis vírus com vitaminas multicoloridas, numa mistura dos famosos games* Tetris *e* Klax. *As cápsulas de vitamina despencam do alto da tela dentro de um frasco com estranhas criaturas. Cada uma tem uma ou duas cores. O diagnóstico é empilhar as vitaminas e os vírus. Assim que você juntar quatro de uma mesma cor, elas desaparecerão. Quando todos os vírus forem eliminados. Mario passa para outro estágio. No começo, seu trabalho é simples. O primeiro estágio, por exemplo, tem só quatro vírus. Ao chegar aos níveis mais difíceis, no entanto, o médico precisará ter uma precisão cirúrgica para alcançar seu objetivo. Você poderá escolher a velocidade da queda das cápsulas (devagar, média e rápida), para que jogadores de todas as categorias possam se divertir com o game.*

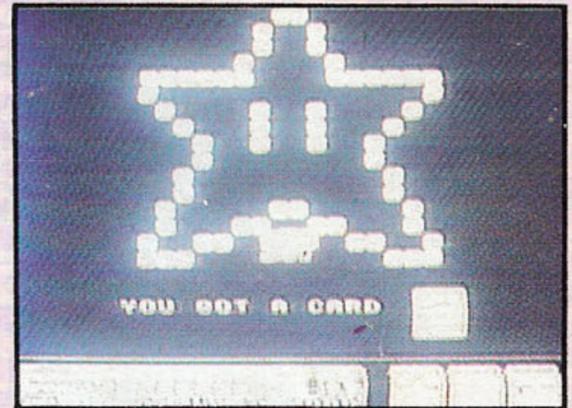
**Das aventuras da dupla Mario e Luigi esta é sem dúvida a mais completa e fascinante. Nela, os oito mundos são representados por mapas, onde é possível visualizar cada uma das fases. Há vários estágios de bônus em que o jogador adquire vidas extras ou itens que o ajudarão a vencer os desafios. Os itens mais importantes são a flauta, que permite ir direto para o mundo escolhido, e a P-Wing, uma asinha que dá a Mario o poder de voar uma fase inteira, escapando de inimigos, tiros e outros perigos. Usando sabiamente estes dois objetos você chegará mais facilmente ao final do jogo. Siga esta estratégia:**

**1.** A primeira flauta está no mundo 1-3. Mario deve pular sobre o quadrado branco e lá ficar agachado durante uns 10 segundos. Passado esse tempo, ele cairá sozinho do quadrado, aparecendo atrás do cenário. Seguindo para a direita — e tomando cuidado com os inimigos normais —, ele encontrará uma sala com um bauzinho, onde está a primeira flauta.

**2.** A segunda flauta está no minicastelo do mundo 1, e o Mario precisa estar com o rabinho para pegá-la. Há um momento em que você encontra um corredor comprido, dois esqueletos de tartaruga e uma porta no final. Elimine as tartarugas, vá em direção à porta, encoste-se bem na parede e saia na maior velocidade em direção à esquerda.

# OS SEGREDOS DO SUPER MARIO 3

**3.** Quando pegar velocidade suficiente, saia voando verticalmente para cima até alcançar o "teto" da fase. Voando sobre o teto, em direção à direita, você cairá em outra sala com um bauzinho onde encontrará a flauta.

**4.** A terceira flauta está no segundo mundo, mas para pegá-la Mario precisará quebrar uma pedra bem no cantinho superior direito do mapa. Pegue o martelo matando a tartaruga hammer deste mundo. Com a ferramenta, quebre a pedra. Uma passagem secreta se abrirá para seu Mario, que ainda precisa enfrentar mais uma tartaruga hammer para ganhar a flauta.

**5.** Além das P-Wings encontradas normalmente durante o jogo, existem outras que poderão ser pegas desde que Mario colete um certo número de moedas em determinadas fases. Aqui vai uma tabela para que você saiba as fases em que isto acontece e quantas moedas é preciso pegar. Seguindo as dicas da tabela, você também ganhará âncoras que servem para "brecar" os navios de cada mundo, evitando que eles fiquem mudando de lugar e atrapalhando sua vida.

| Mundo | Quantidade de moedas | Recompensa |
|---|---|---|
| 1-4 | 44 | P-Wing |
| 2-2 | 30 | Âncora |
| 3-8 | 44 | P-Wing |
| 4-2 | 22 | Âncora |
| 5-5 | 28 | P-Wing |
| 6-7 | 78 | Âncora |
| 7-2 | 46 | P-Wing |

**6.** Há um jeito de ganhar até 99 vidas, mas para isso é preciso ser fera. Na primeira tela do castelo do mundo 2 há um ponto onde você encontrará três esqueletos de tartarugas. Tente fazer com que eles fiquem todos na tela, ao mesmo tempo. Pule sobre o primeiro e em seguida faça o Mario voar (ele precisa estar usando o rabinho). Ainda voando, aterrisse sobre o segundo e suba novamente. Repita a operação com o terceiro. É realmente difícil, mas a cada vez que fizer isto seu Mario ganhará uma vida.

**7.** Felizmente existem jeitos mais fáceis de ganhar vidas extras. Um deles é pegar estrelinhas no final de cada fase: quando você junta três delas ganha cinco vidas. O segredo é fazer o Mario sair correndo em direção ao quadradinho de modo que ele o toque quando estiver com a velocidade máxima. É batata: toda vez que você fizer isto, ganhará uma estrelinha.

**8.** Outra manha para ganhar vidas extras é acertar o jogo da memória que existe em cada mundo. Aqui estão todas as combinações de cartas possíveis em Super Mario 3. Como elas aparecem aleatoriamente em cada fase (não seguem uma ordem definida), você precisa primeiro identificar qual é a combinação usada naquele momento *(ver quadro abaixo)*.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| COG. | FLOR | 20 | FLOR | 10 | EST. |
| 20 | BAÚ | COG. | 10 | BAÚ | FLOR |
| EST. | COG. | EST. | COG. | FLOR | EST. |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FLOR | EST. | BAÚ | FLOR | BAÚ | COG. |
| 10 | COG. | FLOR | EST. | COG. | 10 |
| EST. | 20 | 20 | COG. | FLOR | EST. |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| COG. | FLOR | BAÚ | FLOR | EST. | EST. |
| 20 | EST. | COG. | 10 | BAÚ | FLOR |
| 20 | COG. | 10 | COG. | FLOR | EST. |

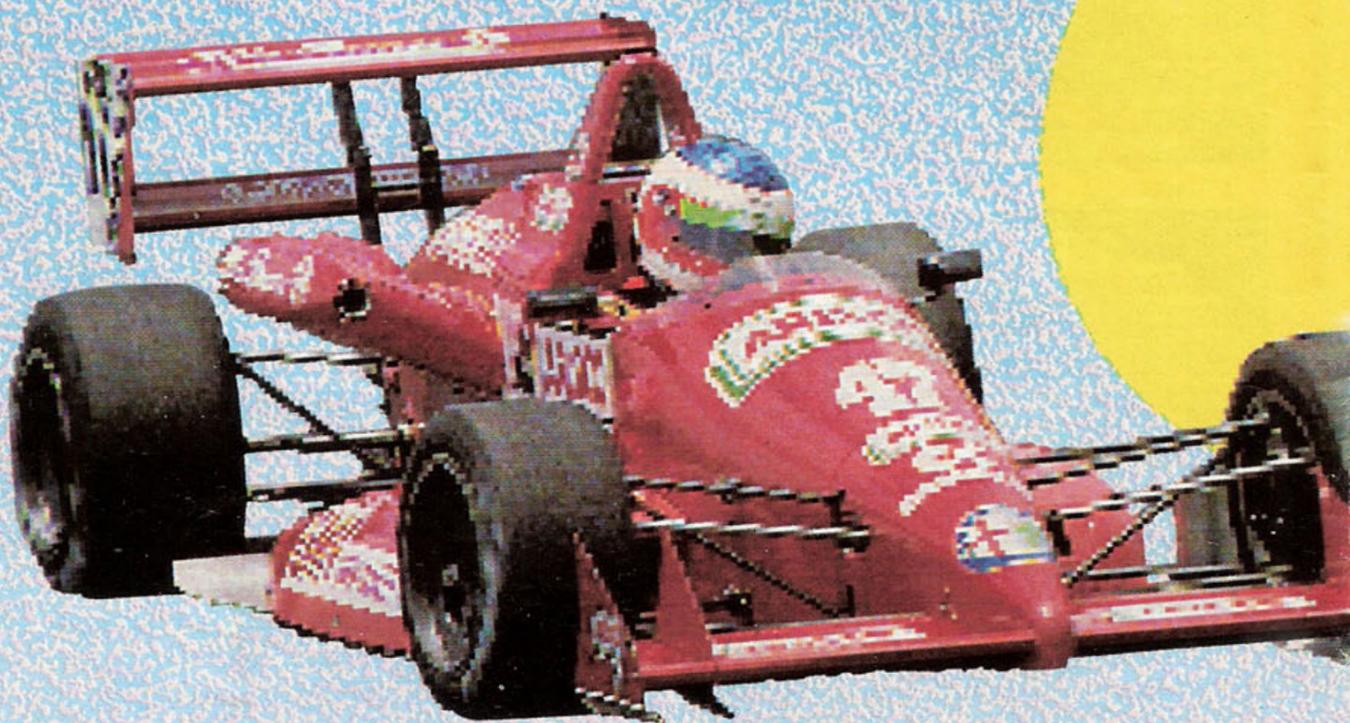
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| COG. | FLOR | 20 | COG. | 10 | EST. |
| FLOR | BAÚ | COG. | 10 | BAÚ | 20 |
| EST. | FLOR | EST. | COG. | FLOR | EST. |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| BAÚ | COG. | 10 | COG. | FLOR | EST. |
| COG. | 10 | EST. | 20 | 20 | FLOR |
| EST. | BAÚ | FLOR | COG. | FLOR | EST. |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FLOR | EST. | BAÚ | FLOR | 20 | COG. |
| 10 | COG. | 20 | BAÚ | COG. | 10 |
| EST. | FLOR | EST. | COG. | FLOR | EST. |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FLOR | 20 | COG. | EST. | BAÚ | FLOR |
| BAÚ | FLOR | 10 | COG. | 20 | EST. |
| COG. | 10 | EST. | COG. | FLOR | EST. |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FLOR | 10 | BAÚ | FLOR | BAÚ | COG. |
| EST. | COG. | 20 | EST. | COG. | 10 |
| EST. | FLOR | 20 | COG. | FLOR | EST. |

ESTRATÉGIAS
Silvio Porto
Daniel Augusto Jr.
MEGA DRIVE
"É incrível o grau de realismo! As pistas são idênticas e o carro também responde bem"

# BARRICHELLO VAI PARA A FÓRMULA 1

## As dicas do jovem piloto para o Super Mônaco GP

Em seus momentos de lazer, a mais nova estrela da Fórmula 3 inglesa — o brasileiro Rubens Barrichello — troca sua Ralt por uma Minarae. Pronto para iniciar uma temporada de Fórmula 1, ele aguarda ansiosamente a largada no circuito de San Marino. Os carros já estão no grid de largada, os motores roncam. Surge a luz vermelha, a verde... e ele acelera fundo com o controle de seu Mega Drive.

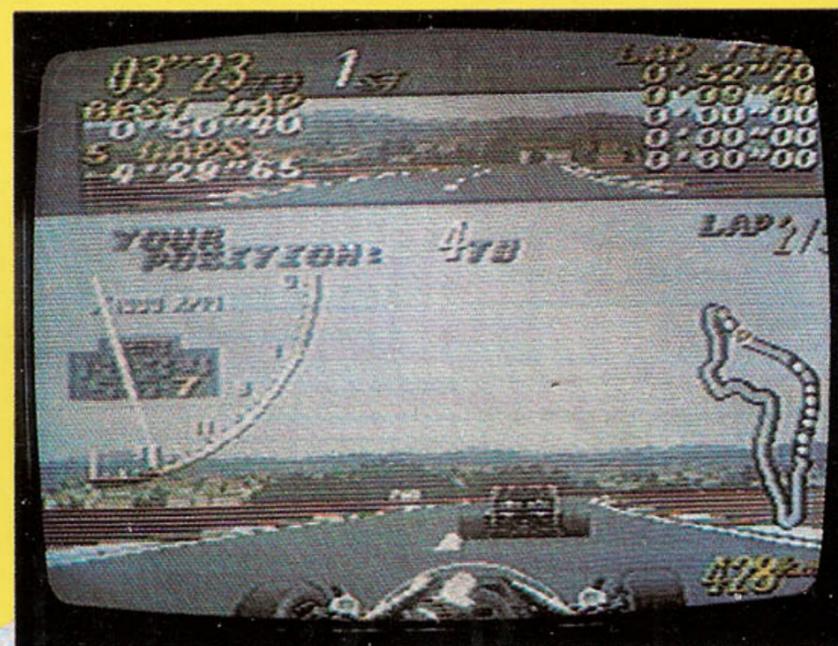
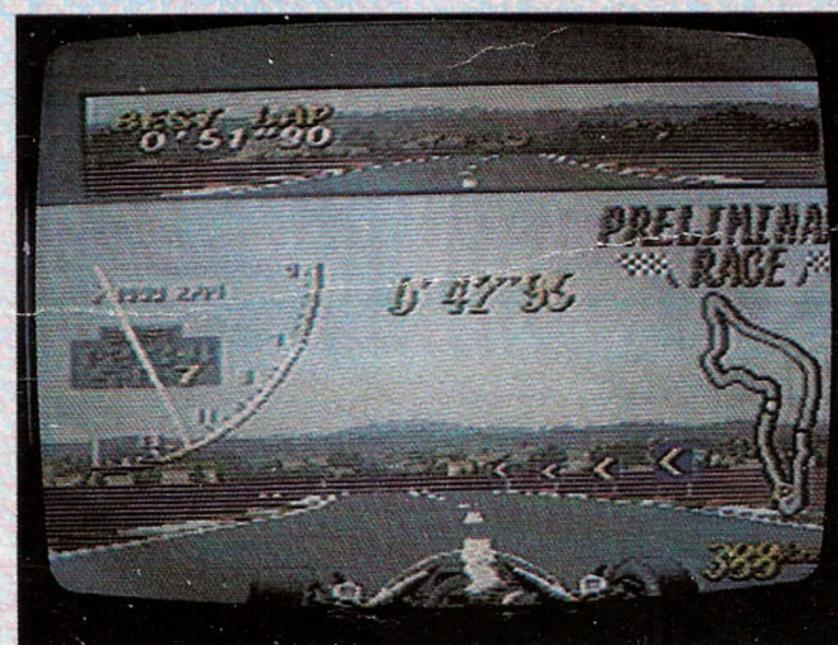
Não é de estranhar que um piloto profissional como Rubinho seja também vidrado em videogames de automobilismo. Ultimamente, ele tem buscado seu melhor tempo em Super Mônaco GP — e, diga-se de passagem, com sucesso. Na primeira semana de treinos com o game, nos intervalos entre os exercícios físicos e outros compromissos, conseguiu ótimas colocações no campeonato. "É incrível o grau de realismo do jogo. As pistas, por exemplo, são idênticas às originais. O carro também responde bem aos comandos", compara, acrescentando que adaptou-se melhor ao modo "normal" de controle, em que o breque está no botão A, o acelerador no B e a redução de marcha no direcional para baixo. Rubinho usa o câmbio de sete marchas.

Sua receita para desempenhar bem em Super Mônaco GP, um jogo considerado difícil, é aplicar as mesmas técnicas e manhas que os pilotos usam nas corridas de verdade. "Primeiro é preciso conhecer

muito bem a pista, decorando a seqüência de curvas", aconselha. Só assim é possível fazer um bom tempo nos treinos e conseguir uma boa colocação no grid — outra condição fundamental. No momento da largada, quando todos os carros se embolam na pista, Rubens Barrichello jamais força ultrapassagens pelo meio dos carros. "Se você está no lado esquerdo da pista, ultrapasse pela esquerda. Prefira sempre o lado em que você está, senão há o risco de bater."

Fazer a tomada das curvas corretamente é outra dica do piloto. A aproximação de uma curva à esquerda deve ser feita pelo lado direito da pista, e vice-versa. "Numa manobra malfeita perde-se velocidade e tempo", explica. Em curvas de até 90 graus quase nunca é preciso frear: ao aproximar-se basta tirar o pé — ou melhor, o dedo — e desacelerar um pouco o carro. Da metade para o final da curva, a aceleração deve ser retomada. Curvas em S devem ser "cortadas" com o carro em linha reta. Se ao entrar numa curva fechada for inevitável pisar na zebra, é preferível fazer isso na entrada, nunca na saída.

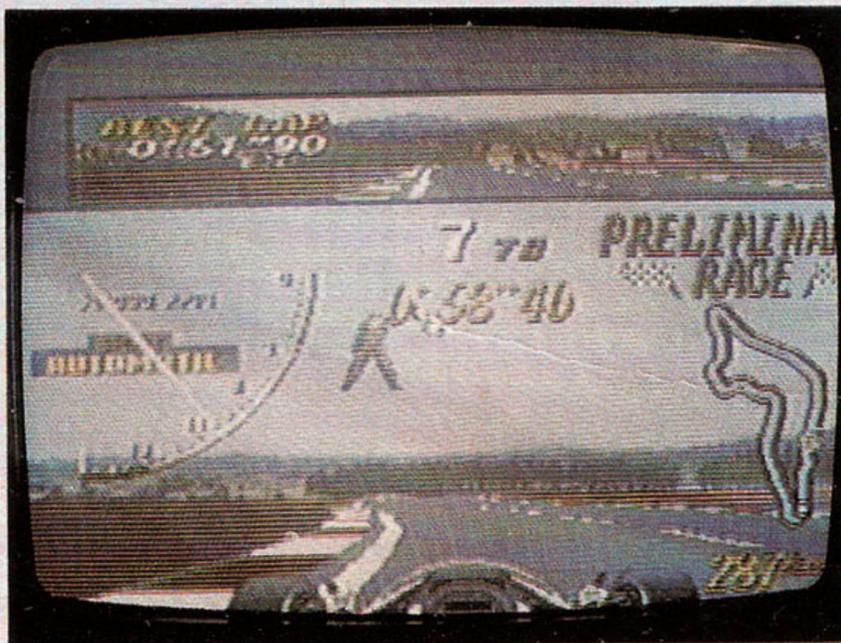
Para virar a direção do carro, Rubinho descobriu que é melhor bater o dedo várias vezes no botão até obter o grau desejado. "Se você tentar a manobra com o dedo pressionando o comando continuamente, os pneus cantam e perde-se velocidade", ensina. Já nas mudanças de marcha é muito importante basear-se no conta-giros: a hora certa é quando o pon-

***1 A velocidade final no câmbio de 7 marchas, de 415 km/h...***

***2 ...sobe para 428 km/h quando o piloto pega o vácuo***

***3 Barrichello desacelera para entrar na curva***

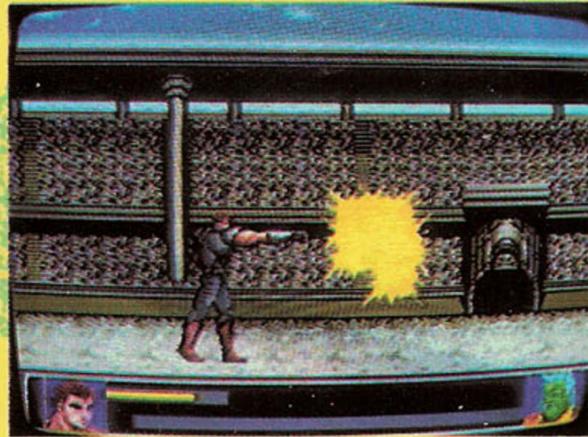
teiro chega no vermelho. Também devem ser evitadas freadas bruscas, pois elas dificultam a retomada de velocidade do carro.

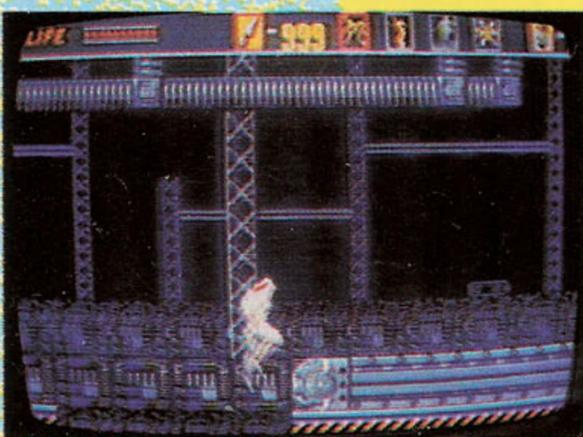
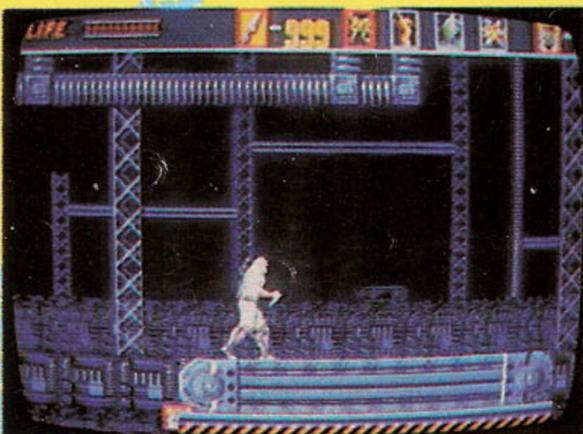
Mas é na disputa direta com um adversário que o piloto mostra sua habilidade. Quando percebe que há um carro colado em sua traseira, Rubinho deixa-se ultrapassar e imediatamente pega o vácuo de seu rival, colocando-se bem atrás dele. "Quando você pega o vácuo, a velocidade máxima de seu carro aumenta. Se numa situação normal ela for de 415 quilômetros por hora, por exemplo, no vácuo pode chegar a 428, 430." Assim, correndo mais que o carro a sua frente, o piloto chega junto e ultrapassa-o na primeira oportunidade. É claro que essa tática só faz sentido quando não se está em primeiro lugar na corrida, porque neste caso o melhor mesmo é fechar o adversário e impedi-lo de passar a qualquer custo.

Para Rubens Barrichello, a experiência de dirigir um Fórmula 1 em Super Mônaco GP está sendo superinteressante. "A gente pode fazer loucuras, chegar ao limite sem correr o risco de se machucar. Acho que em um mês de treino já estarei conseguindo melhores resultados", diz. Seu circuito preferido é Paul Ricard, na França, onde o piloto já chegou várias vezes em primeiro lugar. Ao cruzar a linha de chegada, ele se diverte atropelando o bandeirinha. "Certa vez atropelei-o sem querer e vi que ele saiu voando com o choque. Caí na gargalhada", brinca.

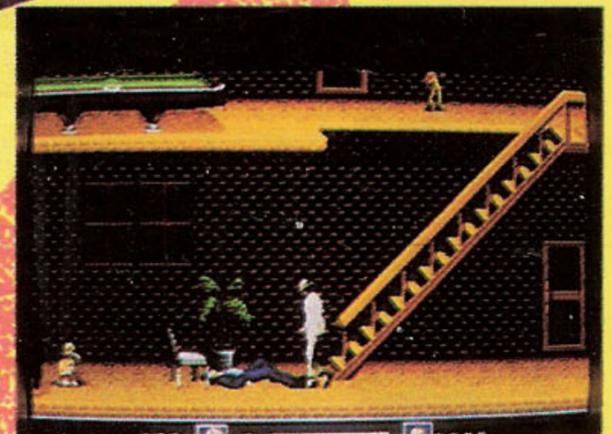
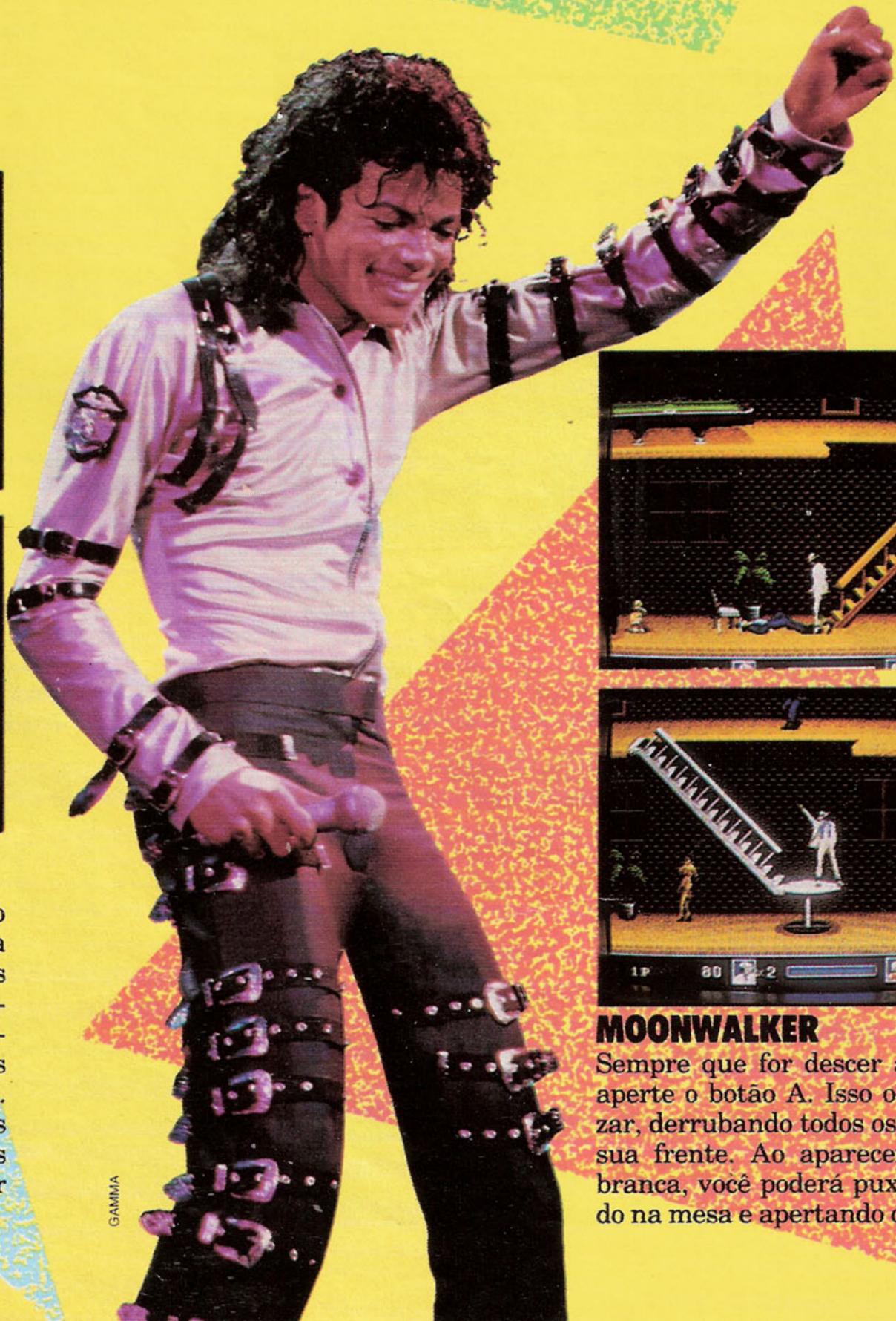
**4 Na largada, ultrapasse sempre pelo lado em que estiver**

**5 A diversão de Barrichello: atropelar o bandeirinha**

## MEGA DRIVE

***Dicas para você recarregar armas, ganhar novas vidas e vencer seus adversários***

### LAST BATTLE

A melhor estratégia para vencer o Hulk é agachar-se e golpeá-lo, levando-o para o canto direito da tela. Ele se sentirá acuado e, subitamente, tentará uma voadora. Mas, se você continuar agachado, ele vai passar batido por cima e você deverá continuar com os golpes na mesma posição, até vencê-lo.

### REVENGE OF SHINOBI

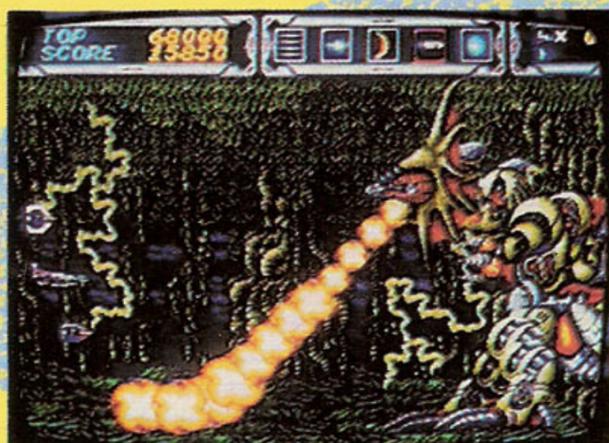
Ao alcançar a quarta missão do game (The Motor Kill), dirija-se à beira do buraco e dê um daqueles pulos duplos, disparando shurikins. Com este movimento, aparecerá uma caixa com vidas extras embaixo da correia de transporte. Repetindo a operação por várias vezes, você obterá quantas vidas quiser — apesar de o seu contador continuar marcando apenas nove.

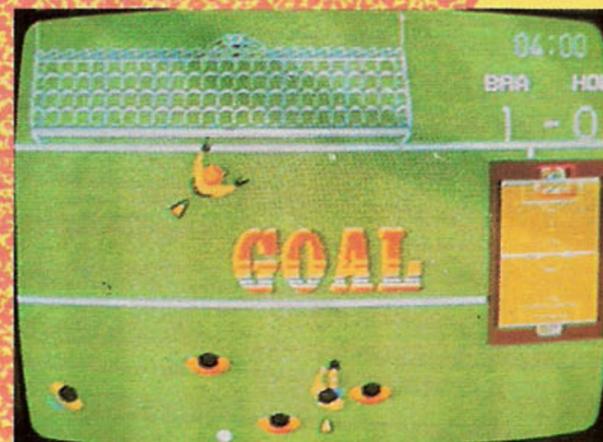
GAMMA

### MOONWALKER

Sempre que for descer as escadas, aperte o botão A. Isso o fará deslizar, derrubando todos os inimigos a sua frente. Ao aparecer a escada branca, você poderá puxá-la subindo na mesa e apertando o botão A.

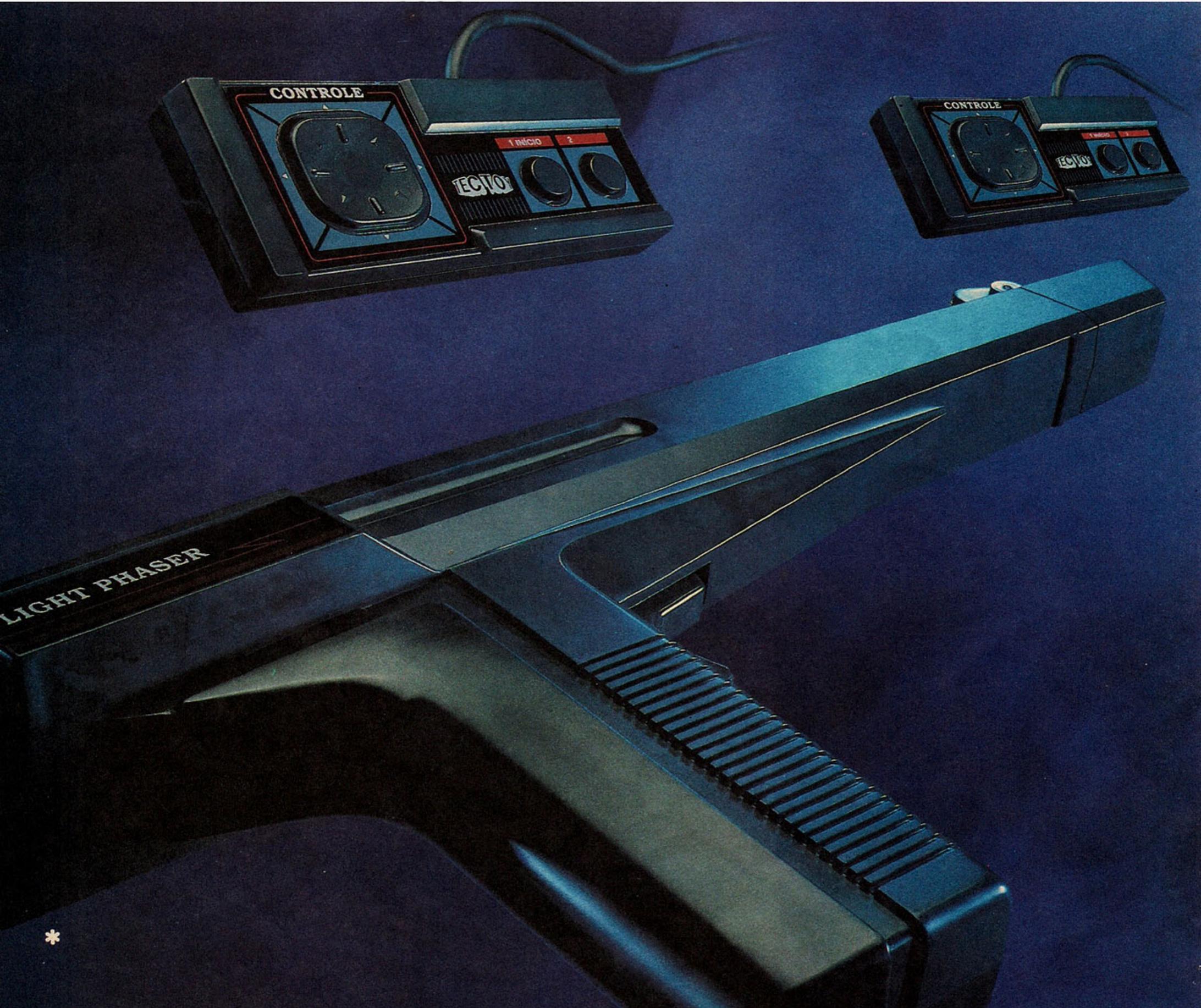
## ALTERED BEAST

Escolha em qual das criaturas quer se transformar em cada fase. Durante a tela de apresentação, aperte os botões A, B e C, botão direcional na diagonal esquerda/para baixo e Start — tudo ao mesmo tempo. Mais uma dica: o Dragão é a melhor criatura, exceto na fase 3.

ARI GOMES

## THUNDER FORCE 3

Que tal um truque para "carregar" sua nave com os cinco tipos de armas? Então faça o seguinte: em qualquer momento do jogo, aperte o botão Start para paralisar o game. Mova o botão direcional para cima dez vezes; aperte o botão B; direcional para baixo duas vezes; e botão B novamente, enquanto o medidor de armas estiver cheio. Em seguida, pressione o botão A para a garra e depois solte a pausa do jogo com o botão Start. Esse truque pode ser usado sempre que você quiser.

## SUPER FUTEBOL

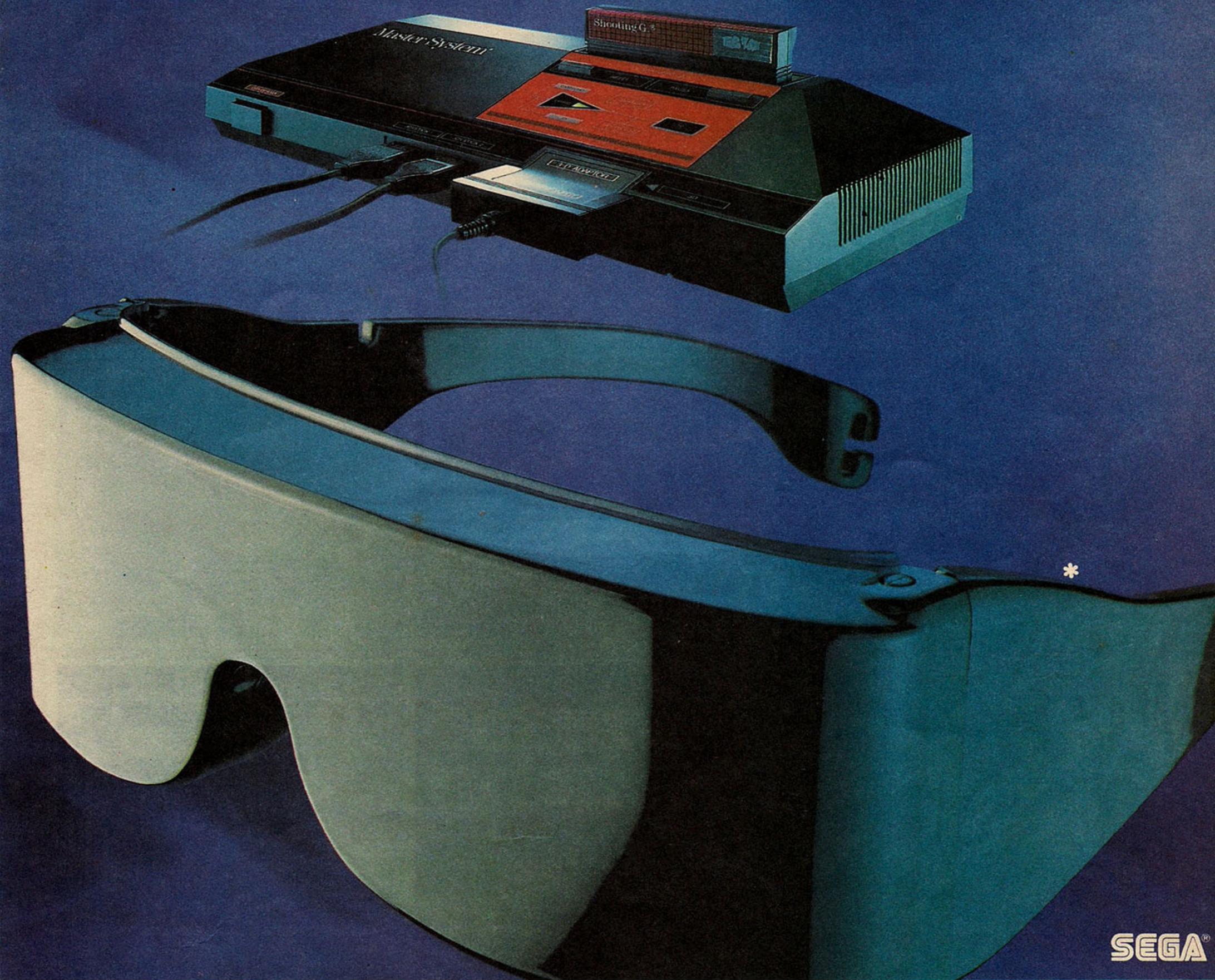
Brasil, União Soviética, Argentina e França são os melhores times. Procure ser sempre agressivo, buscando o gol constantemente e mantendo seu jogador na frente do goleiro. Para um bom desempenho nas cobranças de pênaltis, você pode fazer seu goleiro dar um mergulho: pressione os botões A e C ao mesmo tempo em que aperta o botão direcional para baixo e para o lado em que estiver a bola.

# É um jogo, mas po

Aqui está o desafio definitivo: Master System, o video game mais sofisticado de sua geração.

E se você pensa que depois de jogar algumas vezes vai dominá-lo, saiba que nossos jogos de ação, esporte, tiro, resgate de reféns, têm até 4 milhões de posições de memória, ou seja, 60 vezes mais que os cartuchos comuns. Isso quer dizer que eles são quase reais (com 64 cores e um som fora do comum), emocionantes

# Master

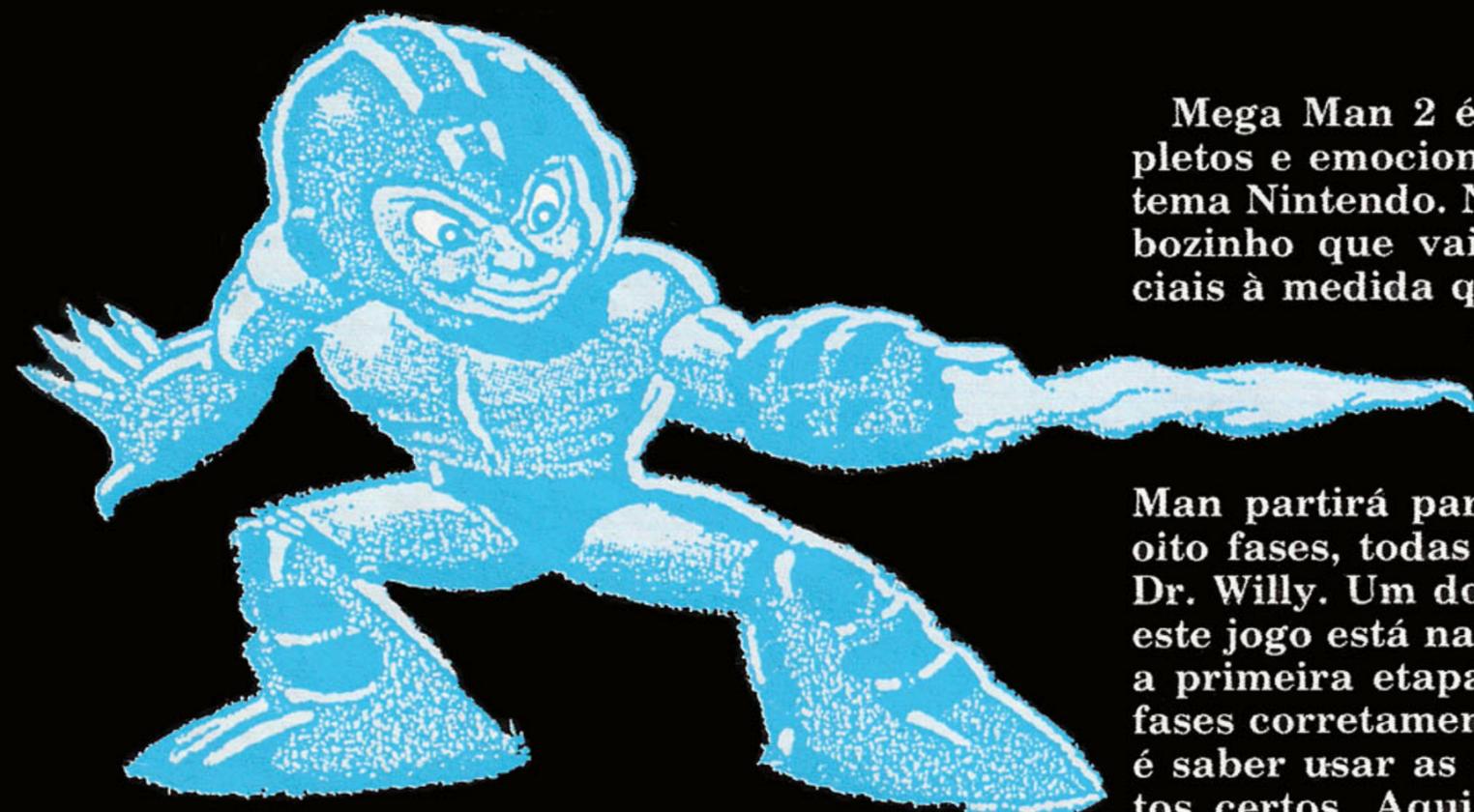
*Opcionais vendidos separadamente.

# deria ser verdade.

e, quanto mais você dominá-los, mais difíceis eles ficarão com novas telas e novas dificuldades ( temos até uma hot-line com dicas para melhorar seu desempenho).

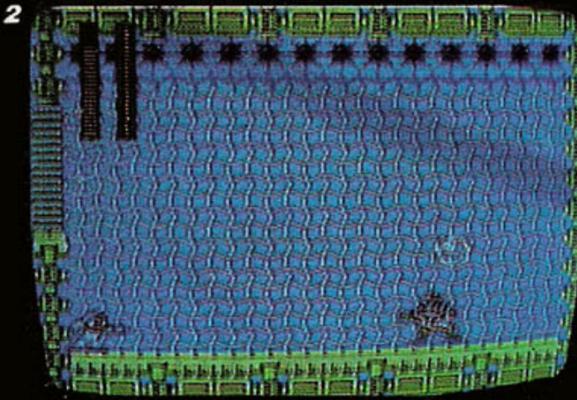
E se essas emoções não forem suficientes, pegue a pistola Light Phaser* e os Óculos 3-D* e ''entre'' nas aventuras, com um realismo tridimensional nunca visto. Aceite o desafio do Master System: sua inteligência e seus reflexos vão estar em jogo.

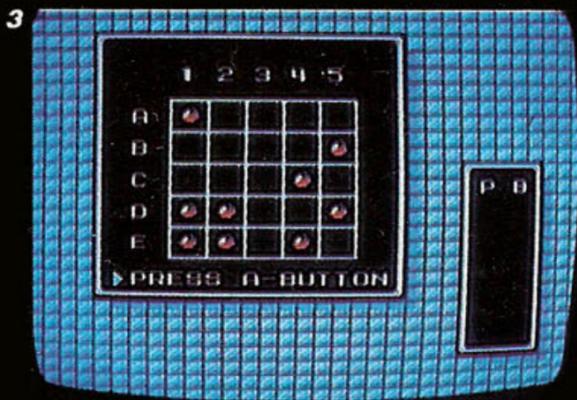
# System®

# SUPERESTRATÉGIA

## Os segredos para usar as armas certas nos momentos certos e derrotar o Dr. Willy

Mega Man 2 é um dos jogos mais completos e emocionantes já feitos para o sistema Nintendo. Nele você comanda um robozinho que vai adquirindo armas especiais à medida que derrota os inimigos ao final de cada fase. Depois dessa exaustiva jornada, que tem oito fases ao todo, Mega Man partirá para uma segunda etapa de oito fases, todas no interior do castelo do Dr. Willy. Um dos segredos para terminar este jogo está na forma como você cumpre a primeira etapa, fazendo a seqüência de fases corretamente. Outra dica importante é saber usar as armas certas nos momentos certos. Aqui vai uma estratégia completa para você terminar Mega Man 2.

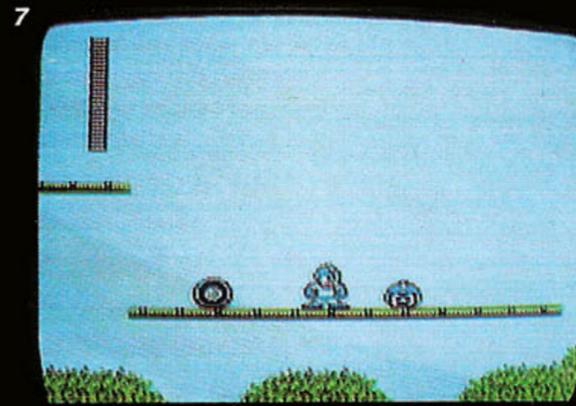
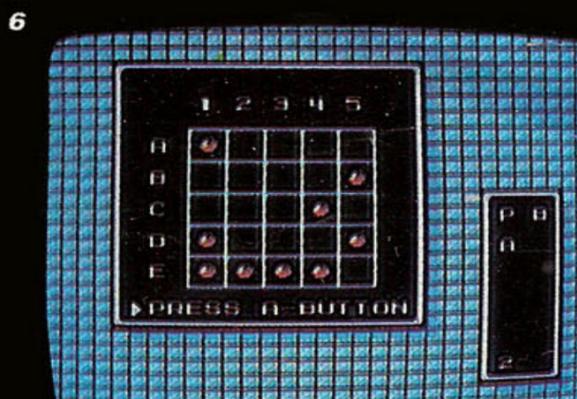
1

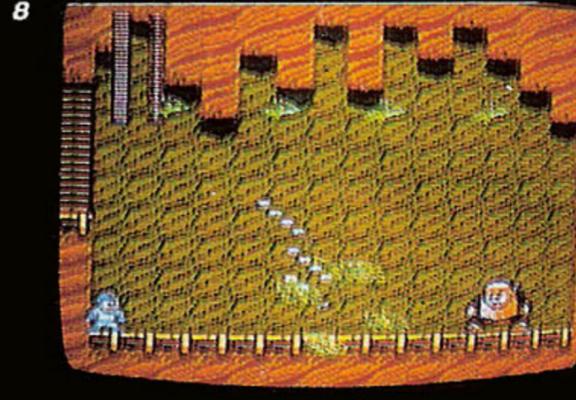
**1.** Começe o jogo pela fase do Bubble Man, que é o mais fácil de derrotar. Quando encontrar um peixe grande, pare na frente dele e atire continuamente: alguns dos bichinhos que saem de sua boca podem deixar vidas.

**2.** Ao enfrentar o Bubble Man, suas chances serão menores se você ficar parado: movimente-se o tempo todo, persiga-o e atire sem parar.

**3.** Esta é a senha que você recebe no final da fase.

**4.** Passando para a fase do Air Man, um bando de passarinhos irá azucriná-lo soltando ovos que, quando tocam o chão, liberam um monte de filhotes. Procure atirar nos passarinhos antes de eles soltarem os ovos — ou pelo menos nos ovos, antes que toquem o chão — e você terá menos problemas com esses bípedes emplumados.

**5.** A melhor forma de derrotar o Air Man é colocar-se atrás dele e ficar atirando, com a arma normal, até destruí-lo.

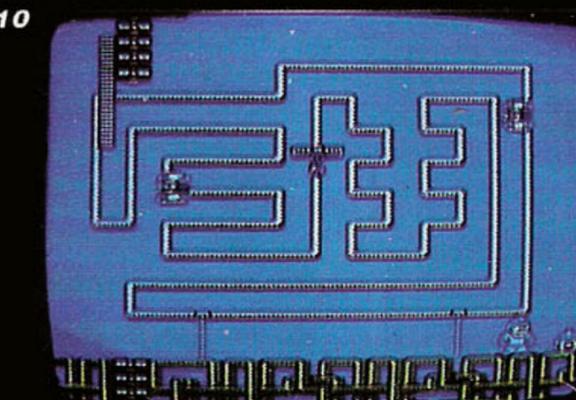
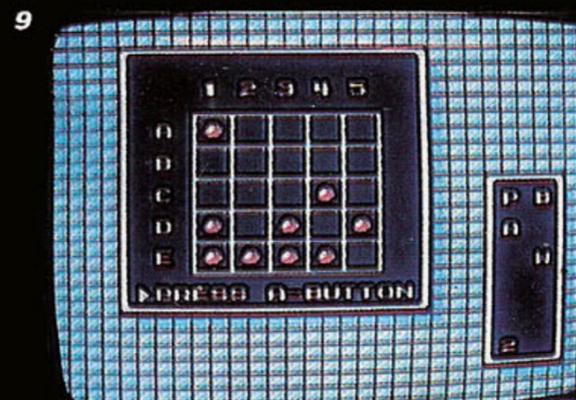
**6.** Esta é a senha que você recebe ao passar pelo Air Man.

7

**7.** Na floresta do Wood Man você encontrará um macaco pendurado num galho. Atire nele, apanhe o prêmio que ele deixou e volte um pouco para trás. Retorne à ponta do galho e você verá que o macaco ressurgiu no mesmo lugar. Repetindo a operação várias vezes, você poderá ganhar uma vida.

8

**8.** Ao enfrentar o Wood Man é importante que seu medidor de energia esteja totalmente carregado. Fique longe dele, desviando das folhas que manda em sua direção e atirando com a arma Metal Man.

9

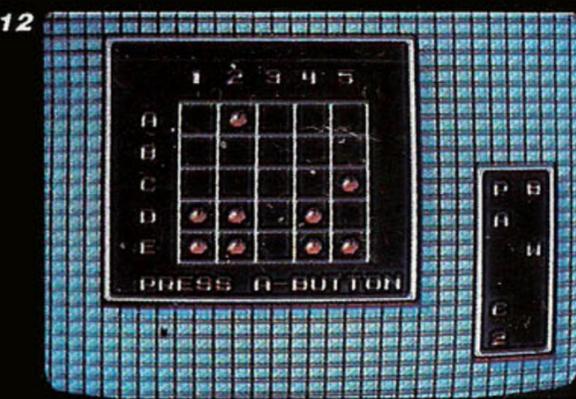
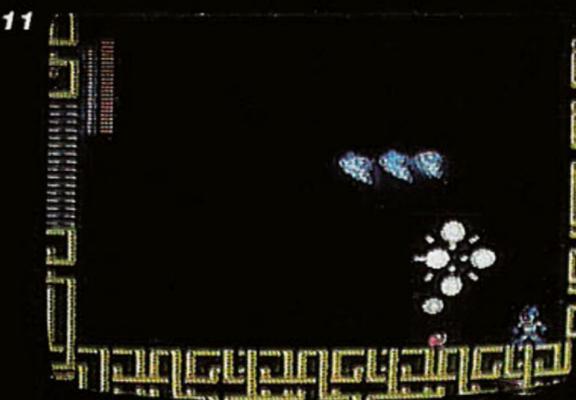
**9.** Senha para o final da fase do Wood Man.

10

**10.** Agora é a vez de pegar o Crash Man. Se quando o elevador passou perto de você não foi possível pegá-lo, não é preciso esperar que ele dê a volta completa: basta descer para o andar de baixo e subir novamente. O elevador estará em sua posição inicial.

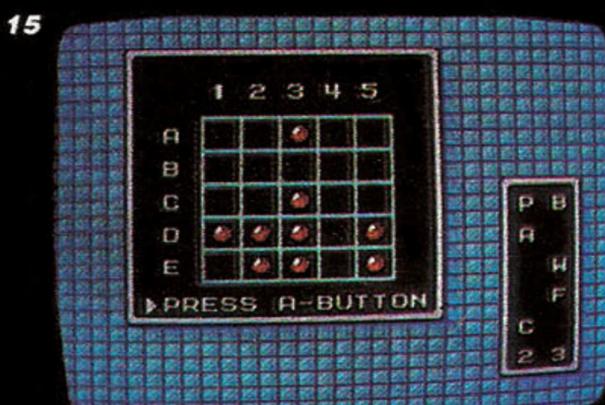
11

**11.** A maneira mais eficaz de derrotar o Crash Man é usar a arma do Air Man.

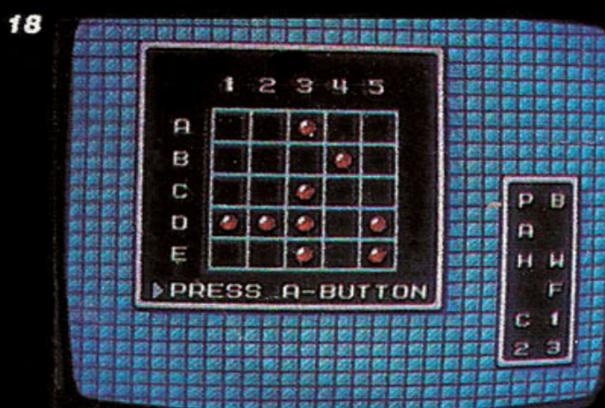
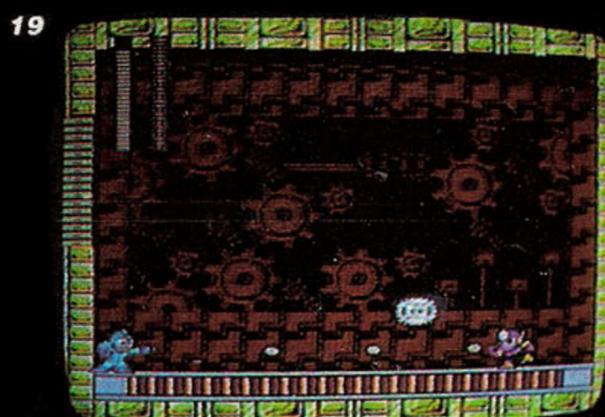
12

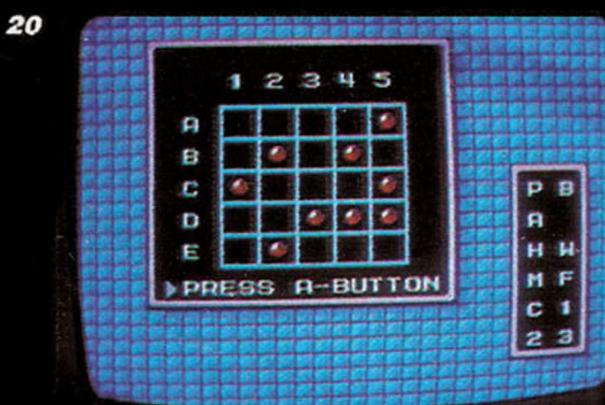
**12.** Senha que você ganha no final desta fase.

**13.** *Na fase do Flash Man, use a arma adquirida com o Crash Man para detonar as portas do labirinto.*

**14.** *Ao enfrentar o líder desta fase, você deve utilizar novamente a tática de movimentar-se continuamente, escapando dos tiros do inimigo e combatendo-o com a arma normal.*

**15.** *Esta é a senha que você recebe quando vence o Flash Man.*

**16.** *Na fase do Heat Man, o menor descuido poderá levá-lo a cair no fosso de lava ardente. Em vez de ficar pulando de bloco em bloco, seja esperto: use o elevador que o Dr. Light deu-lhe de presente na fase anterior para fazer a travessia.*

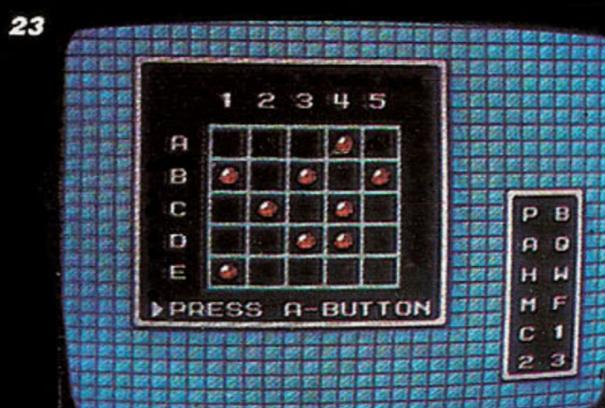
**17.** *A água apaga o fogo, certo? Então a melhor arma para derrotar o Sr. Esquentadinho é a do Bubble Man.*

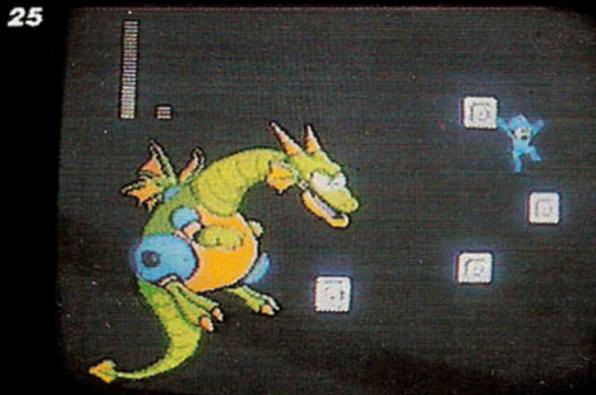
**18.** *Se você conseguiu esfriar o Heat Man, receberá esta senha.*

**19.** *Se você conseguiu chegar até aqui, parabéns! Na fase do Metal Man nada será novidade para você. Para vencer o vilão desta fase a dica é manter-se distante, pulando as engrenagens que ele solta em sua direção. Use a arma normal.*

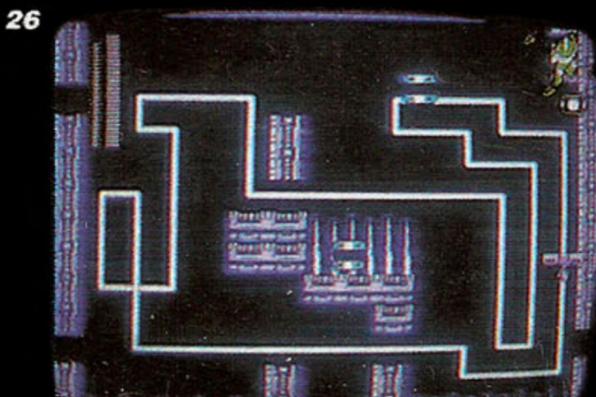
**20.** *Esta é a senha que você recebe ao terminar a fase.*

**21.** *Resta encarar o Kick Man. A maior dificuldade nesta fase são as tochas. Use os rodamoinhos de vento do Air Man para apagar o fogo delas e vá em frente.*

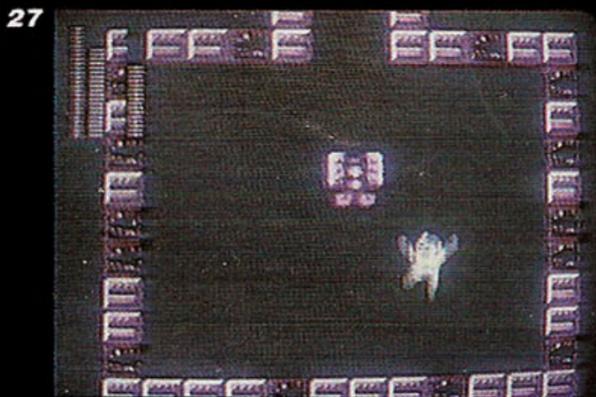
**22.** *Agora que você está no maior pique, pronto para terminar a primeira etapa do jogo, caia matando em cima do Kick Man. Cole nele e atire com a arma normal.*

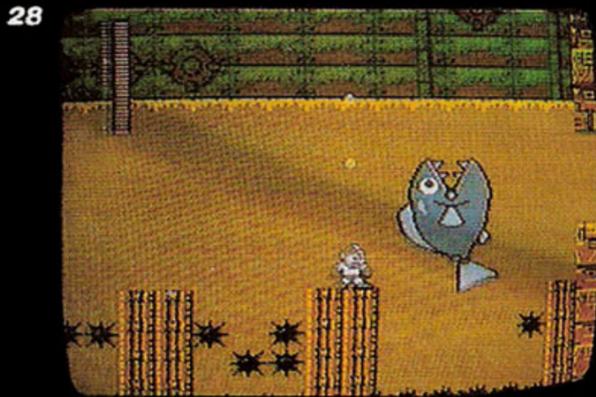
**23.** *Você conseguiu! Dr. Willy, aí vamos nós. Anote a senha que aparecerá no final desta fase. Ela poderá ser usada para começar o jogo diretamente no castelo com todas as armas e itens que fazem parte do arsenal do Mega Man, mais três pílulas para recarga de energia.*

24

**24.** Na primeira fase do castelo, atire constantemente contra os ninhos de cobras para recarregar a energia de suas armas e, se tiver sorte, ganhar vidas.

25

**25.** No final desta etapa você encontrará um Dragão. Corra dele até chegar ao fim da escadinha de blocos. Suba no mais alto e atire uma vez; desça para o de baixo e atire de novo, repetindo este sobe-e-desce até conseguir matar o monstro.

26

**26.** Segunda fase: fique parado neste cantinho e ative a arma do Wood Man. Os inimigos não poderão alcançá-lo, mas toda vez que chegarem perto de você serão eliminados.

27

**27.** A única arma que faz efeito contra o líder desta fase é a do Bubble Man.

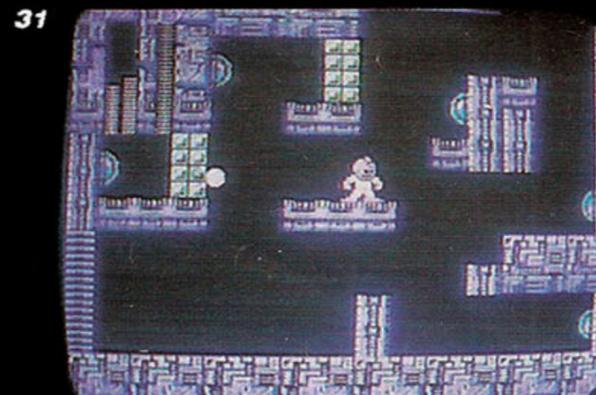
28

**28.** Terceira fase: para locomover-se melhor na água, use os poderes do Bubble Man.

29

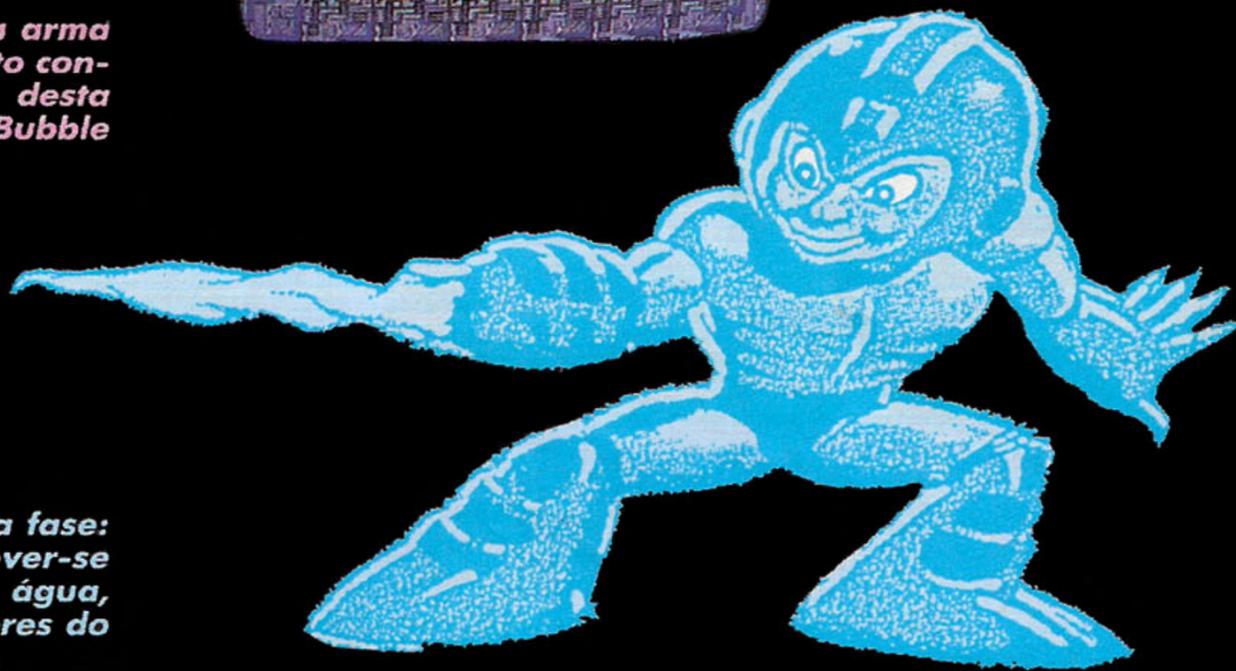
**29.** Ative a arma do Kick Man, suba na base do tanque e atire.

30

**30.** Ao entrar na quarta fase, não utilize as duas pílulas de recarga de energia para armas. Já, já você vai saber por quê.

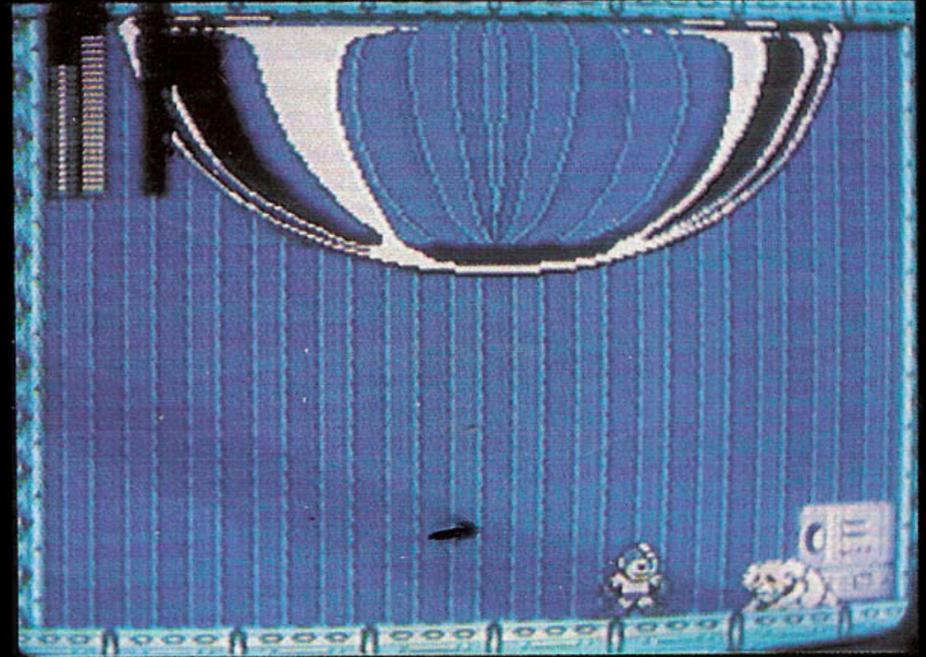
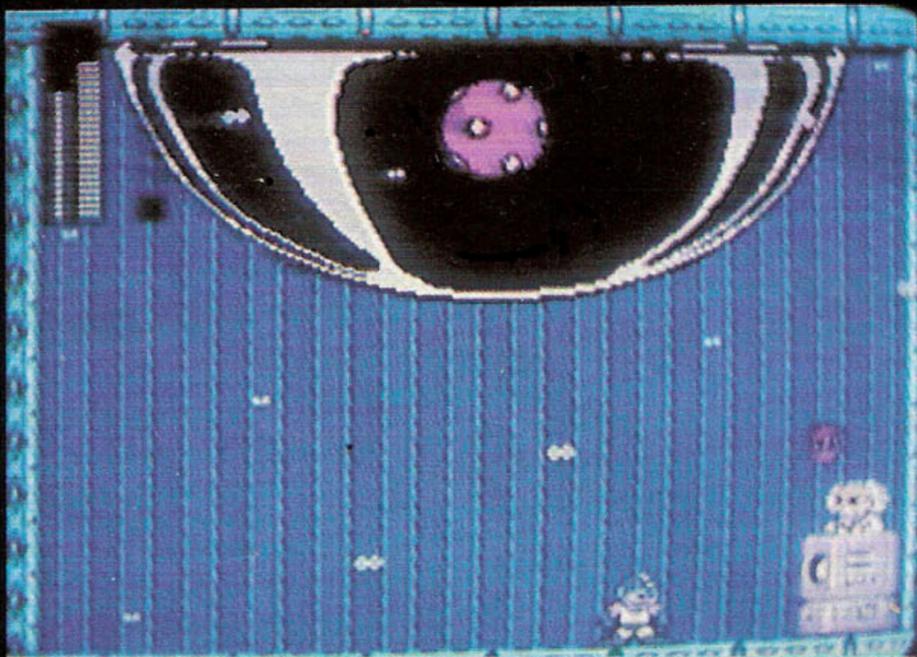
31

**31.** Use a arma do Crash Man para detonar as portas do labirinto. Quando tiver explodido a última, deixe seu Mega Man morrer.

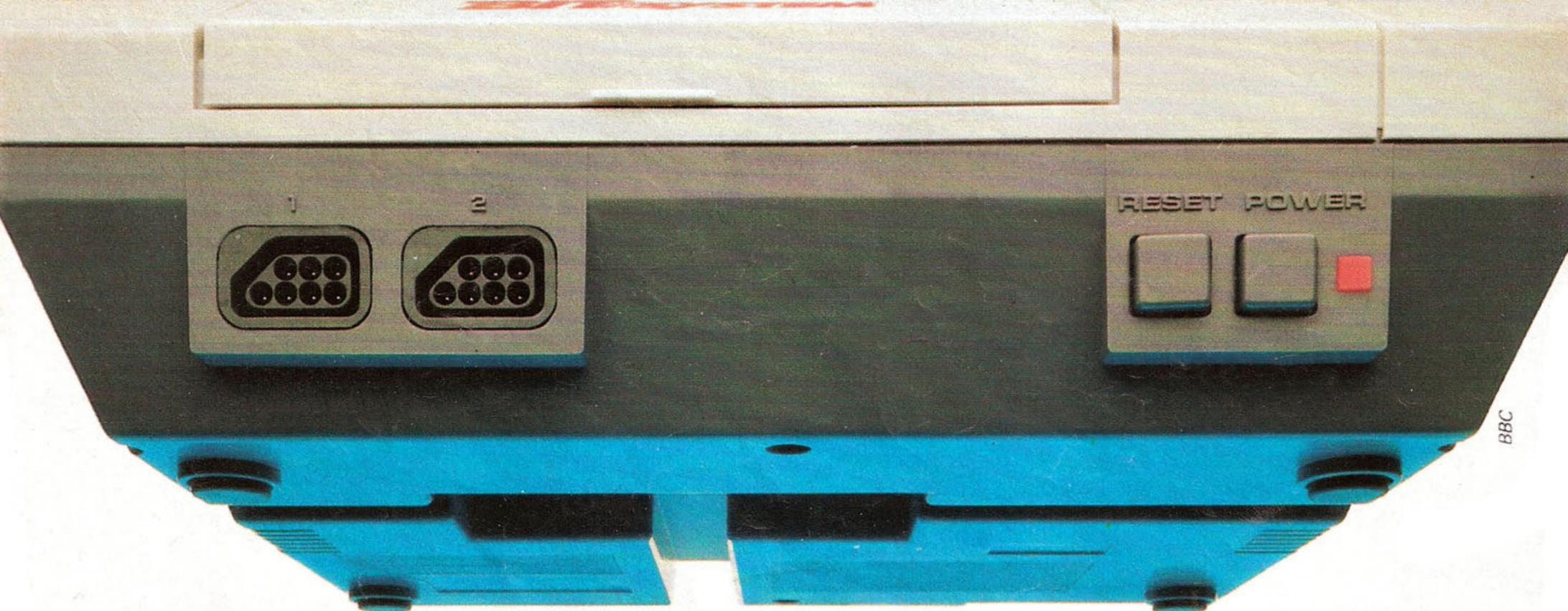
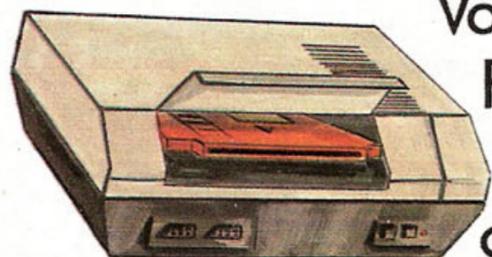
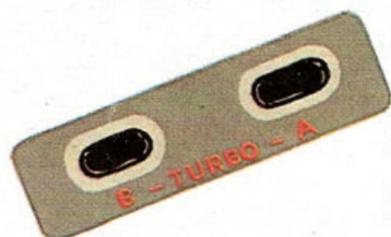
32

**32.** Com isso, você voltará para o início da fase. Como não foram usadas, as duas pílulas de recarga ainda estarão lá. Recarregue a arma do Crash Man e, ao chegar novamente na sala do labirinto, use-a para arrebentar com as lâmpadas azuis que sobraram.

**33.** Na quinta fase você terá de enfrentar novamente todos os discípulos do Dr. Willy. Escolha as armas conforme o quadro abaixo:

| INIMIGO | ARMA |
|---|---|
| Metal Man | Metal Man |
| Crash Man | Air Man |
| Heat Man | Bubble Man |
| Flash Man | Metal Man |
| Air Man | Wood Man |
| Wood Man | Metal Man |
| Kick Man | arma normal |
| Bubble Man | Metal Man |

**34.** Agora você enfrentará a nave-mãe do Dr. Willy. Usando a arma do Crash Man, atire contra a parte frontal da nave até remover a blindagem que protege a janela do vilão. Destrua o resto com a arma do Kick Man.

**35.** Dr. Willy conseguiu escapar da destruição usando uma nave menor. Nesta fase, ele o enfrentará transformado numa espécie de E.T. Ative a arma do Bubble Man, a única que faz efeito, e seja implacável.

**36.** Parabéns! Você conseguiu dominar o Dr. Willy e agora, arrependido, ele pede perdão a seus pés. Ajoelhou, tem que rezar! Mas nosso herói Mega Man é muito bonzinho e irá embora, dando uma chance para o cientista louco se regenerar e reaparecer em Mega Man 3. Aguarde.

Colaboração: Marcos Roberto de Lima Iôlô

# SALVE-SE QUEM PUDER.

Você corre perigo.
Famosa no mundo inteiro, a mais avançada tecnologia em vídeo game ataca o Brasil com o nome de Bit System.
São monstros, mísseis, flores carnívoras, bombas e naves espaciais, armadas para desafiar sua inteligência e sangue frio nesse jogo de sobrevivência.
É matar ou morrer.
E por mais que você ganhe, vai ser impossível resistir aos poderes de um Bit System.
Afinal, ele é o único vídeo game com cartucho embutido, que fica sempre protegido. É o único que traz dois joysticks com botão turbo, verdadeiro acelerador de emoções, presente tanto no modelo standard quanto no controle remoto sem fio, que é opcional, assim como a pistola Light Gun. E, como nenhum outro que desembarcou em território brasileiro, o Bit System tem mais de trinta jogos alucinantes.
Se você está mirando no que existe de mais moderno em aventura, audácia e emoção, capture um Bit System.
E esteja pronto para desafiar o medo.

dismac

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

BBC

## NINTENDO

***O caminho mais fácil para superar as armadilhas de seus jogos preferidos***

### Tartarugas Ninjas

Com este truque, sua tartaruga poderá usar duas armas ao mesmo tempo. Primeiro, selecione aquela que usa o bumerangue e atire-o. Antes que ele retorne, troque rapidamente de tartaruga. Mesmo fazendo a substituição, o bumerangue voltará para a nova tartaruga e ela ficará com duas armas.

★★ Na fase da água, comece a desarmar as bombas a partir da última — ou seja, começando pela oitava, depois a sétima e assim por diante. Ao desarmar a quarta bomba, mate todas as suas tartarugas. Você pegará então o continue e perceberá que só precisa desarmar as quatro bombas restantes, o que será bem mais fácil.

### Pow

Para começar o jogo com vinte vidas, use esta seqüência de comandos durante a tela de apresentação: A, B, B, para cima, para cima, para baixo e esquerda.

### Rad Racer

Para continuar o jogo do mesmo lugar onde parou, espere pela tela de demonstração e então pressione os botões A e Start.

## Back to the Future 2 e 3

Há uma passagem secreta que o levará direto ao ano de 1875. Para encontrá-la, pressione os botões A, B e Select durante a tela de apresentação. Uma mistura de letras aparecerá na tela, e você deverá ordená-la para formar a palavra FLUXCAPACITORISTHEPOWER. Fazendo isso, a tela de apresentação voltará ao normal. Aperte o botão Start e você será levado ao ano de 1875.

## Journey to Silius

Que tal começar o jogo com doze continues, em vez de apenas três? Durante a tela de apresentação, pressione o botão B 33 vezes. Além de aumentar suas chances no jogo, este comando também mostrará o Sound Test do game.

## Batman

Existe um jeitinho fácil de eliminar as indesejáveis lanças dos estágios 2 e 5. Primeiro, você deve selecionar o Batarang e colocar-se fora do alcance das lanças. Quando elas estiverem estendidas ao máximo, atire o Batarang. Se a manobra for feita corretamente, você precisará de apenas uma tentativa para destruir definitivamente este inimigo.

## Life Force

Para começar o jogo com trinta vidas, dê os comandos para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A e Start. Esta seqüência pode ser usada com a mesma finalidade no jogo Contra.

# SUPERESTRATÉGIA

# R-TYPE

## Como você pode atravessar oito mundos pilotando sua espaçonave

R-Type é um game para o Master System tipo espacial, onde o jogador comanda uma nave através de oito mundos repletos de inimigos. No final de cada mundo há um monstro enorme e poderoso a ser enfrentado. Com tantos desafios, até os feras mais radicais encontram dificuldades para terminar o jogo. Usando esta estratégia, porém, sua nave ficará imune aos tiros inimigos e poderá navegar o game de ponta a ponta. Você saberá como enfrentar cada monstro no final das fases e ainda descobrirá uma fase secreta.

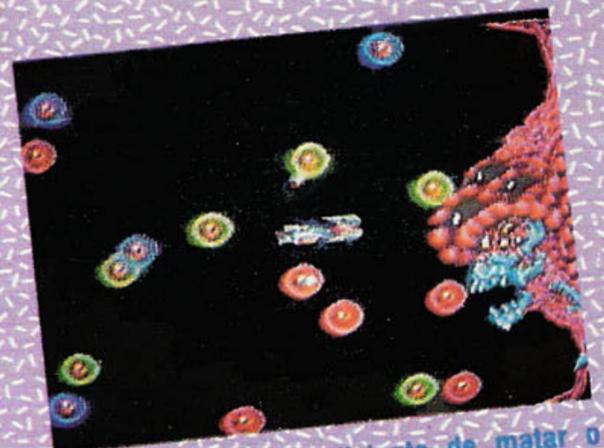
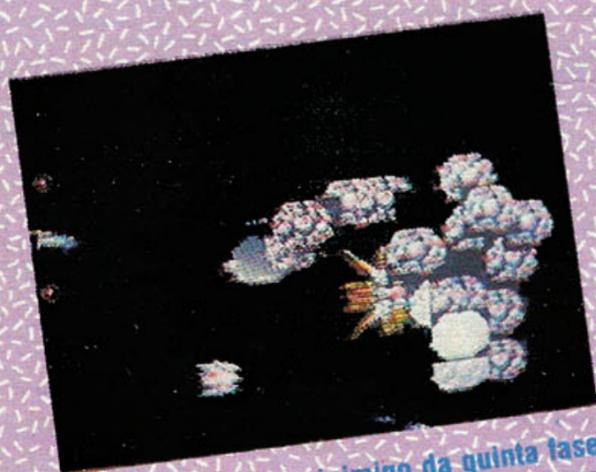
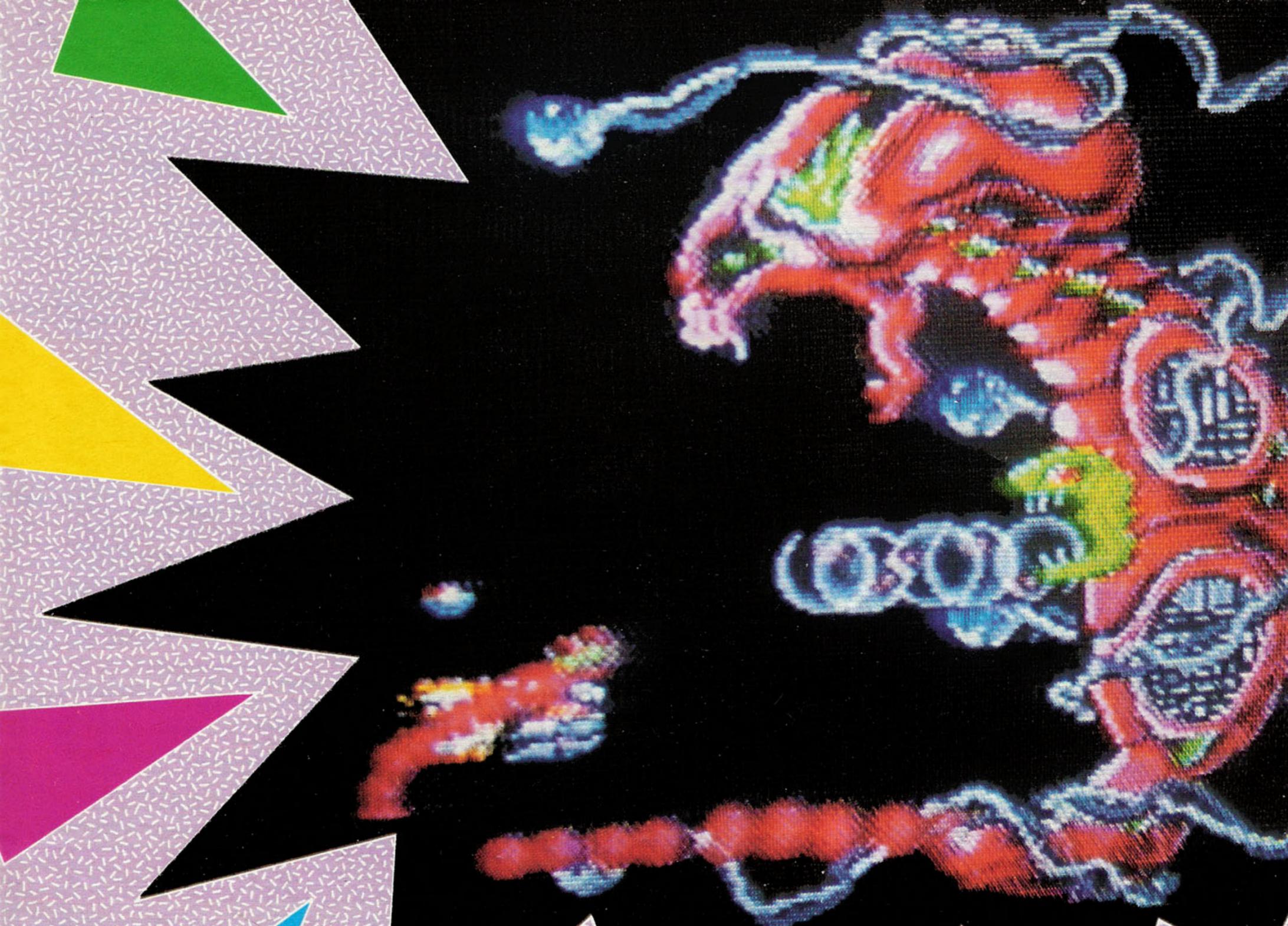
**A. Invencibilidade**
Com o console desligado, posicione seus dedos da seguinte forma:
joystick 1 - botão direcional para baixo/direita
joystick 2 - botão direcional para cima/esquerda e botão 1
Segurando estes comandos, ligue seu Master System com o R-Type já encaixado. Quando aparecer a tela de apresentação, aperte o botão 1 do joystick 1 e solte. Continue segurando os demais comandos até que a nave inicie sua movimentação e você tenha certeza de que ela está invencível.

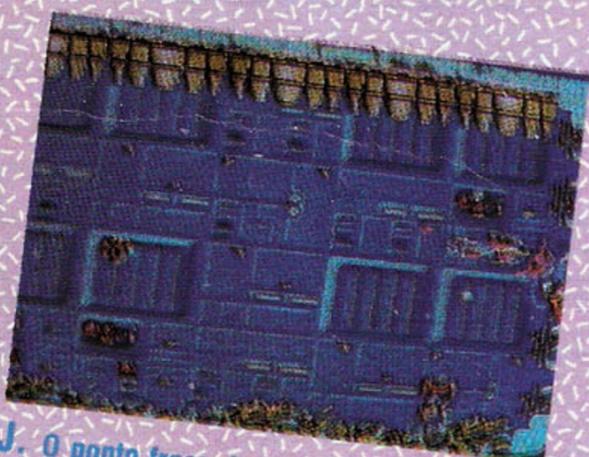
**B.** Para eliminar o monstro da primeira fase, atire contra a cabeça verde que surge em sua barriga.

**C.** No final da segunda fase você encontrará um enorme coração pulsante. Coloque-se na parte superior dele e fique parado: a bolha azul que surge neste local vai estourar assim que tocar em sua nave. Ficando assim até o final, você acabará matando o coração de enfarte.

**D.** Na fase 3, seu inimigo final é uma nave. Comece a enfraquecê-la destruindo o facho de raios laser da frente. Em seguida, detone toda a sua parte de baixo. Quando tiver completado esta parte, passe o Zóid para trás de sua nave para poder atirar da direita para a esquerda. Vá subindo e contornando o inimigo até chegar no motor azul, que é seu ponto vulnerável.

**E.** O inimigo da quarta fase é uma nave que se divide em três partes. Espere que ela se divida e atire contra as janelas verdes.

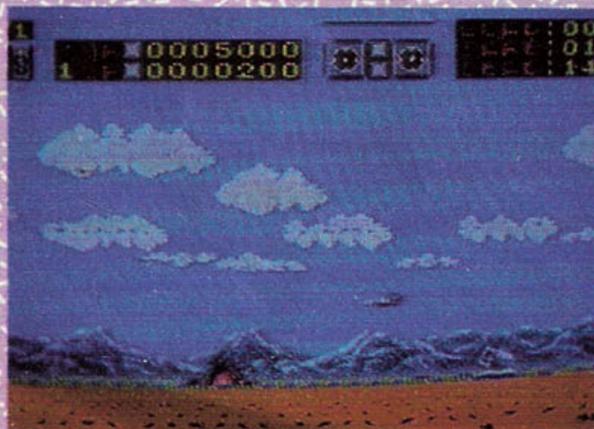
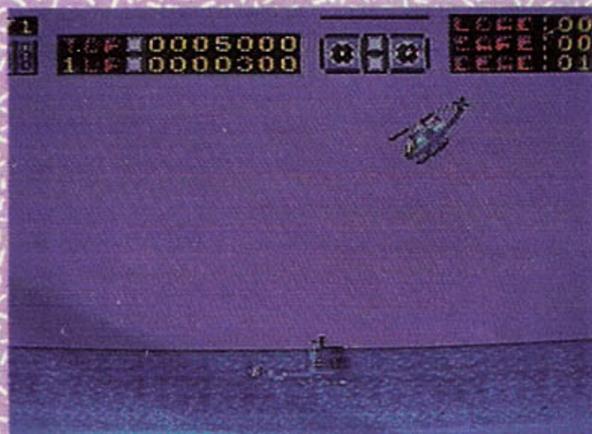
**F.** É também na quarta fase que se encontra a etapa secreta. Entre no vão entre os dois pilares que aparecem no alto da tela e você descobrirá esta etapa, com um visual totalmente diferente dos anteriores.

**G.** A forma mais eficiente de matar o monstro da fase secreta é dar tiros em sua cabeça. Não deixe que as bolinhas que ele solta se espalhem, atirando nelas assim que saírem. Terminando esta missão, você irá para a quinta fase.

H. Para derrotar o inimigo da quinta fase, destrua cada asteróide que ele soltar para cima de você. No final é só acertar o satélite.

I. Sexta fase: se você ficar bem no canto inferior direito da tela, as bombas giratórias não poderão alcançá-lo. Em compensação, quando elas se aproximarem, serão um alvo fácil para a sua mira.

J. O ponto fraco do monstro da sétima fase é seu olho azul. Acerte-o toda vez que ele baixar a garra.

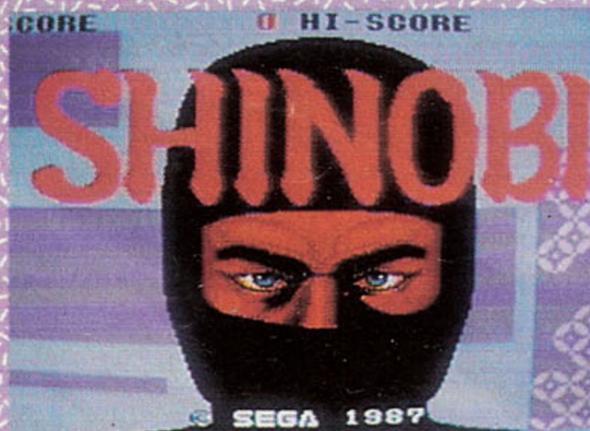
L. O monstro da oitava fase vai dar-lhe um pouco mais de trabalho. Espere pela abertura dos tentáculos e jogue o Zóid para dentro do monstro. Infiltrado no inimigo, será mais fácil abatê-lo com seus tiros.

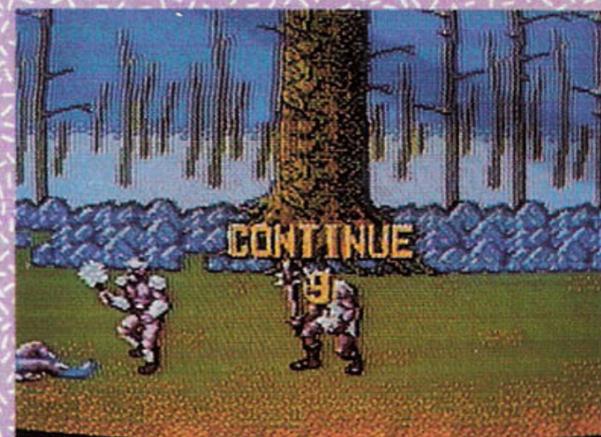
# ESTRATÉGIAS

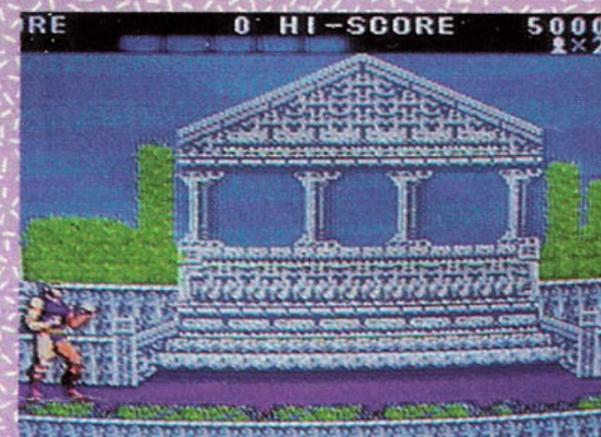
## MASTER SYSTEM

***Truques para quem quer arrasar inimigos, sair de labirintos ou vencer muitos jogos de verão***

### CHOPFLITER

Na rodada 2, fique atento: os últimos oito prisioneiros podem estar localizados nos submarinos. Acertando o periscópio enquanto estiver fora d'água, o submarino será obrigado a emergir e com isso os prisioneiros aparecerão na ponte de comando. Aí, é só descer e apanhá-los.

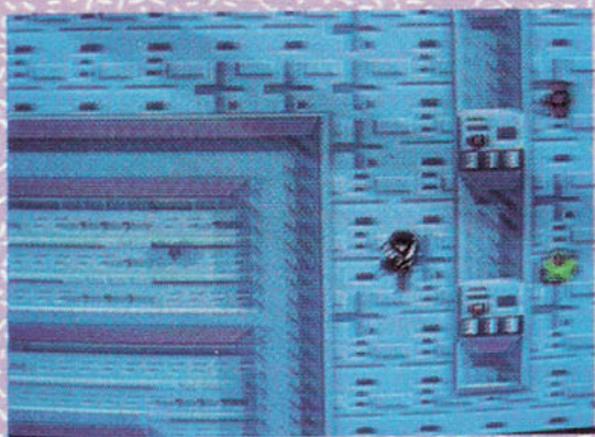
**Seu helicóptero está cheio de reféns quando, de repente, é atingido e começa a cair. Mas se antes de chegar ao chão você conseguir apertar o botão 1, um refém poderá se salvar.

### SHINOBI

Pode-se fazer uma seleção de fases neste jogo. Durante a tela de apresentação, aperte simultaneamente os botões 2 e direcional para baixo.

### GOLDEN AXE

Se quando o jogo se encerrar você ainda tiver mágicas, poderá conseguir um continue. Para isso, aperte o botão direcional para cima e os botões 1 e 2 ao mesmo tempo. Você ganhará mais três vidas, mas este truque só poderá ser usado uma vez. Outra dica: a melhor forma de derrotar o inimigo é pular e bater com a espada sobre a cabeça dele.

### ALTERED BEAST

Há um truque que permitirá aumentar seu medidor de vidas. Durante a tela de apresentação, mova o botão direcional na diagonal para cima/esquerda e os botões 1 e 2, simultaneamente.

## BLADE EAGLE 3D

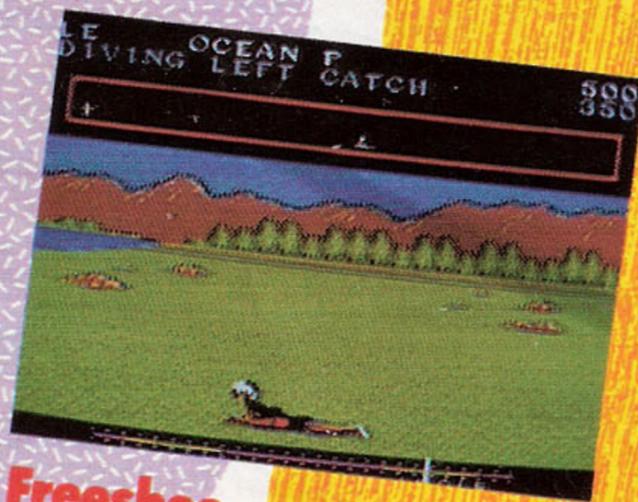
Para selecionar a fase da qual quer começar o jogo, espere pelo aparecimento da tela de apresentação e mova o botão direcional para baixo. Em seguida, usando o mesmo botão, faça duas voltas completas no sentido horário. Com isso, as opções de fases aparecerão do lado direito da tela

## MAZE HUNTER

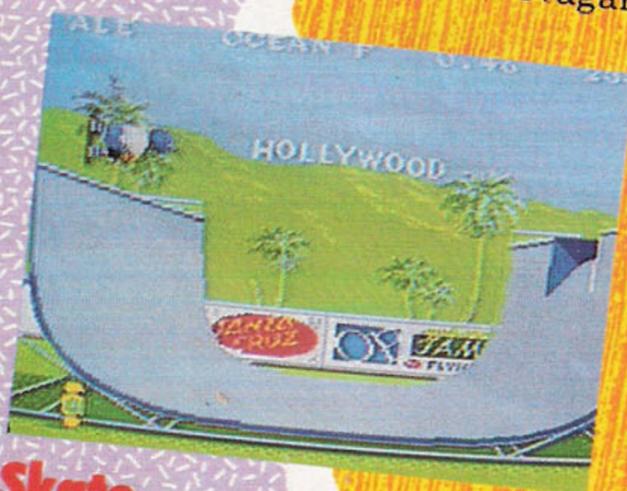
Ao entrar num novo labirinto, a primeira coisa que você deve fazer é encontrar a chave — sem isso, de nada adiantará chegar ao fim. Para enfrentar os inimigos, procure reconhecer a maneira como cada um ataca. Finalmente, não esqueça de apanhar os objetos que encontrar pelo caminho, pois eles serão muito úteis em determinados momentos do jogo.

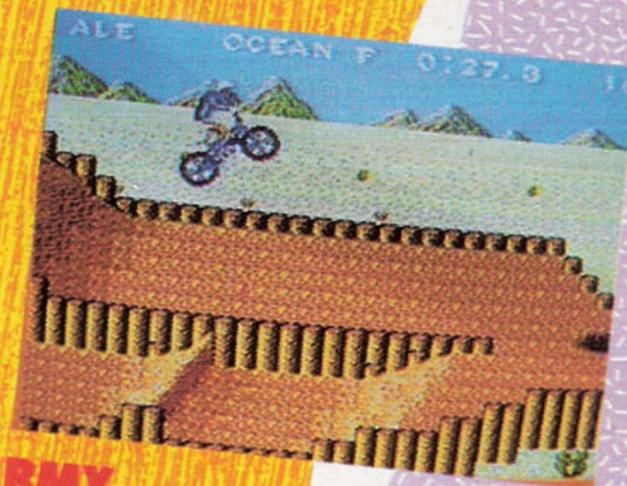
## GREAT VOLLEY

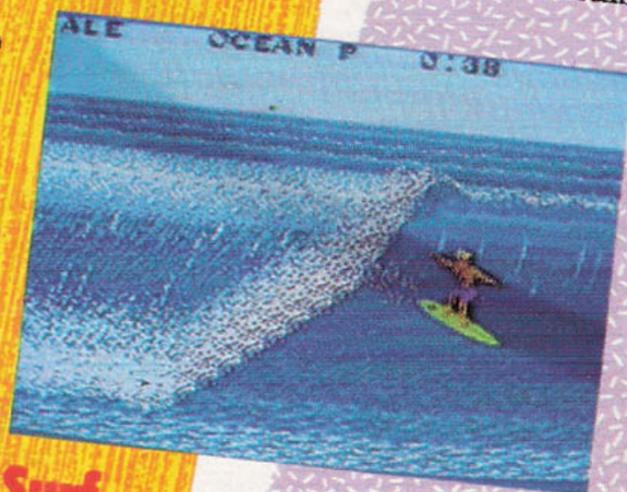
Se você está "furando" muitas jogadas, experimente posicionar-se sobre a sombra da bola. Já para responder aos ataques adversários, tente bloqueá-los sempre que possível. Agora, se mesmo com estas dicas seu time estiver perdendo, peça tempo! Com a bola parada, aperte o botão direcional para baixo e os botões 1 e 2 ao mesmo tempo. A partida será interrompida e você poderá mudar a tática de sua equipe.

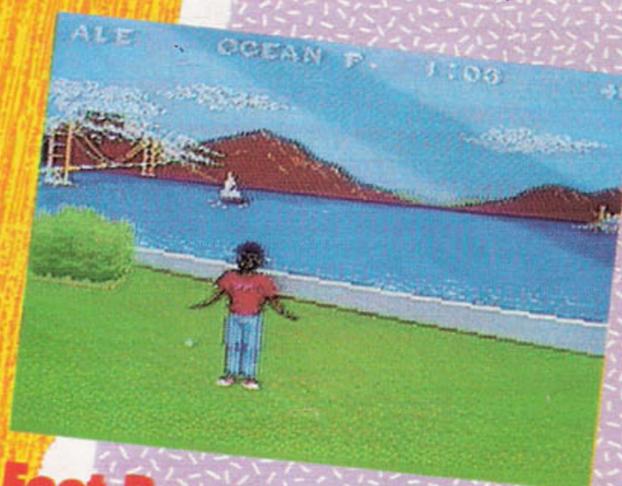
# JOGOS DE VERÃO

***Aí vão umas dicas para você barbarizar neste jogo***

## Freesbee

Procure movimentar o mínimo possível a garotinha que apanha o disco. Enquanto ela se mexe, sua pontuação corre mais devagar.

## Skate

Para pegar maior velocidade, aperte o botão direcional para baixo (quando estiver descendo) e para cima (quando estiver subindo). Ao sair da rampa, aperte o botão 2 para que o garoto segure a borda do skate e dê uma rodada.

## BMX

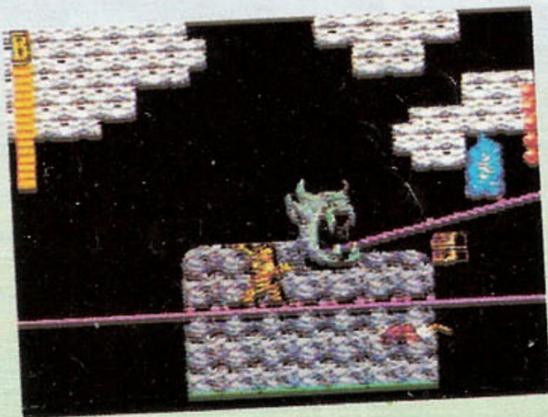
Aprenda a usar as rampas para dar grandes saltos, pois só assim conseguirá fazer manobras mais radicais.

## Surf

Fique o maior tempo possível dentro do tubo. Dessa forma, você conseguirá mais pontos.

## Foot Bag

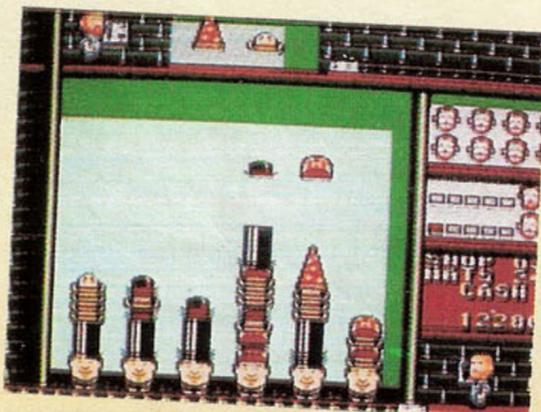
Quanto mais manobras você puder fazer, mais pontos irá ganhar.

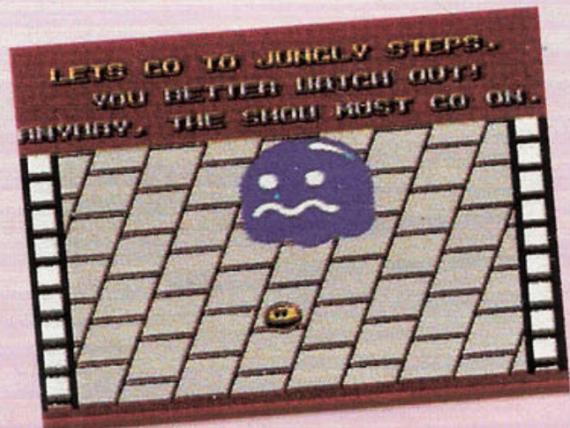
# LANÇAMENTOS

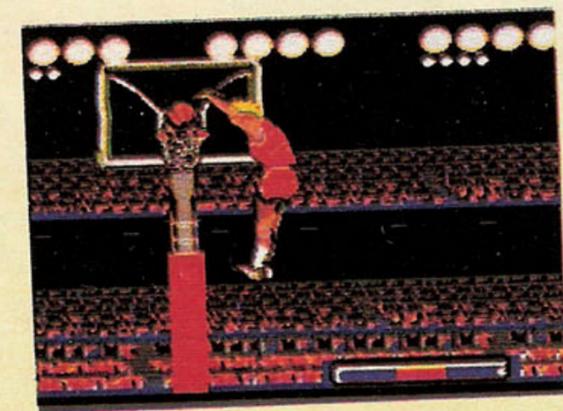
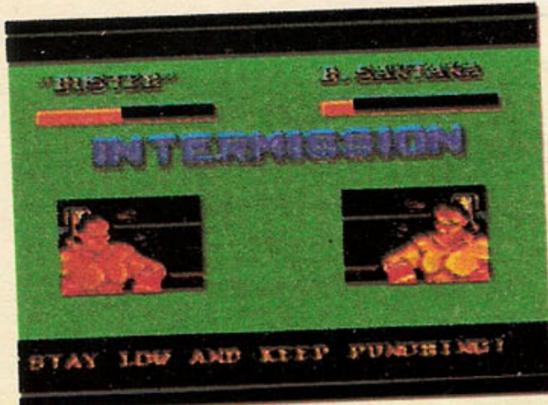
# CARTUCHOS DE ÚLTIMA GERAÇÃO

***Os lançamentos americanos para você ficar em dia com as novidades que ainda vão pintar na sua tela***

## GHOULS'N GHOSTS

***(Master System)***

São cinco níveis, os mesmos já apresentados na versão para o Sega Genesis/Mega Drive. Todos os demônios da morte também estão neste espetacular cartucho. Suas armas lhe darão um bom poder de fogo para entrar em passagens secretas que aparecem em certos baús de tesouros. Dentro deles, você poderá reforçar suas energias com uma armadura melhor, botas ou uma nova arma. Em outras ocasiões, Arthur entrará em diferentes lugares que permitem o reabastecimento de sua saúde ou poderes mágicos. No geral, o jogo traz efeitos geniais e uma dose generosa de emoção.

## HATRIS *(Nintendo)*

Desde que criaram o sucesso Tetris, há dois anos, os programadores soviéticos Alexey Pajitnov e Vladimir Pokhilko não pararam de pensar em continuações para seu jogo inovador. Em Tetris, seu objetivo era manipular e empilhar cubos e figuras geométricas. A aventura agora é fazer o mesmo, só que com chapéus — *hat*, em inglês. Tudo acontece numa loja de chapéus. Dois a dois, eles caem do alto da tela e precisam ser colocados em uma das seis cabeças que estão logo abaixo. São seis tipos de chapéu: cartola, boné de beisebol, cowboy, coco, de palhaço e um modelo tradicional. Cada vez que cinco chapéus do mesmo tipo ficam na mesma cabeça, eles desaparecem automaticamente. Por quê? A idéia é deixar a pilha de chapéus o mais baixo possível. Se eles encostarem na parte de cima, você levará um "game over". Ao fazer isso 25 vezes sucessivamente, o jogador passará para a loja seguinte — são dez estágios e seis lojas —, onde os chapéus começarão a cair mais rápido.

## PACMANIA *(Nintendo)*

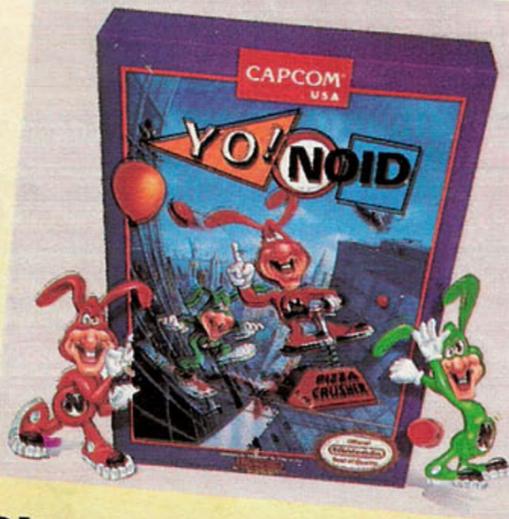
O velho comedor de moedas está de volta, numa versão mais revitalizada. A visão da tela em perspectiva dá uma falsa impressão de terceira dimensão. O campo de batalha está maior. O objetivo continua o mesmo: comer todas as fichas na tela, menos as famílias de fantasmas — que cresceram de quatro para oito! Agora Pac Man pode pular sobre os fantasmas. Frutas e pílulas de força lhe darão mais energia e velocidade de extra. Atenção: algumas vezes, os fantasmas começarão a imitar seus movimentos. Quando tentar pular sobre um fantasma verde, ele irá pular também.

## BUSTER DOUGLAS BOXING e PAT RILEY BASKETBALL

***(Master System)***

Os jogos que já fazem muito sucesso em 16 bits chegam agora em suas versões de 8 bits. É verdade que, depois de sua derrota para Evander Holyfield, a popularidade de Buster Douglas nos Estados Unidos caiu bastante. Mas seu game ainda não foi para a lona. Continua batendo muitos outros por nocaute. Você poderá enfrentar o próprio jogo ou colocar um outro controle e desafiar um amigo. Abuse dos upper-cuts e dos ganchos de direita e esquerda na cabeça e no estômago de seu adversário.

Como na versão de 16 bits, em Pat Riley Basketball você terá incríveis efeitos especiais. Experimente, por exemplo, dar uma enterrada ou arriscar um arremesso de três pontos. Enquanto se prepara para um lance livre, a tela mostra toda a galera torcendo por seu sucesso. Sua maior preocupação deve ser com o implacável juiz.

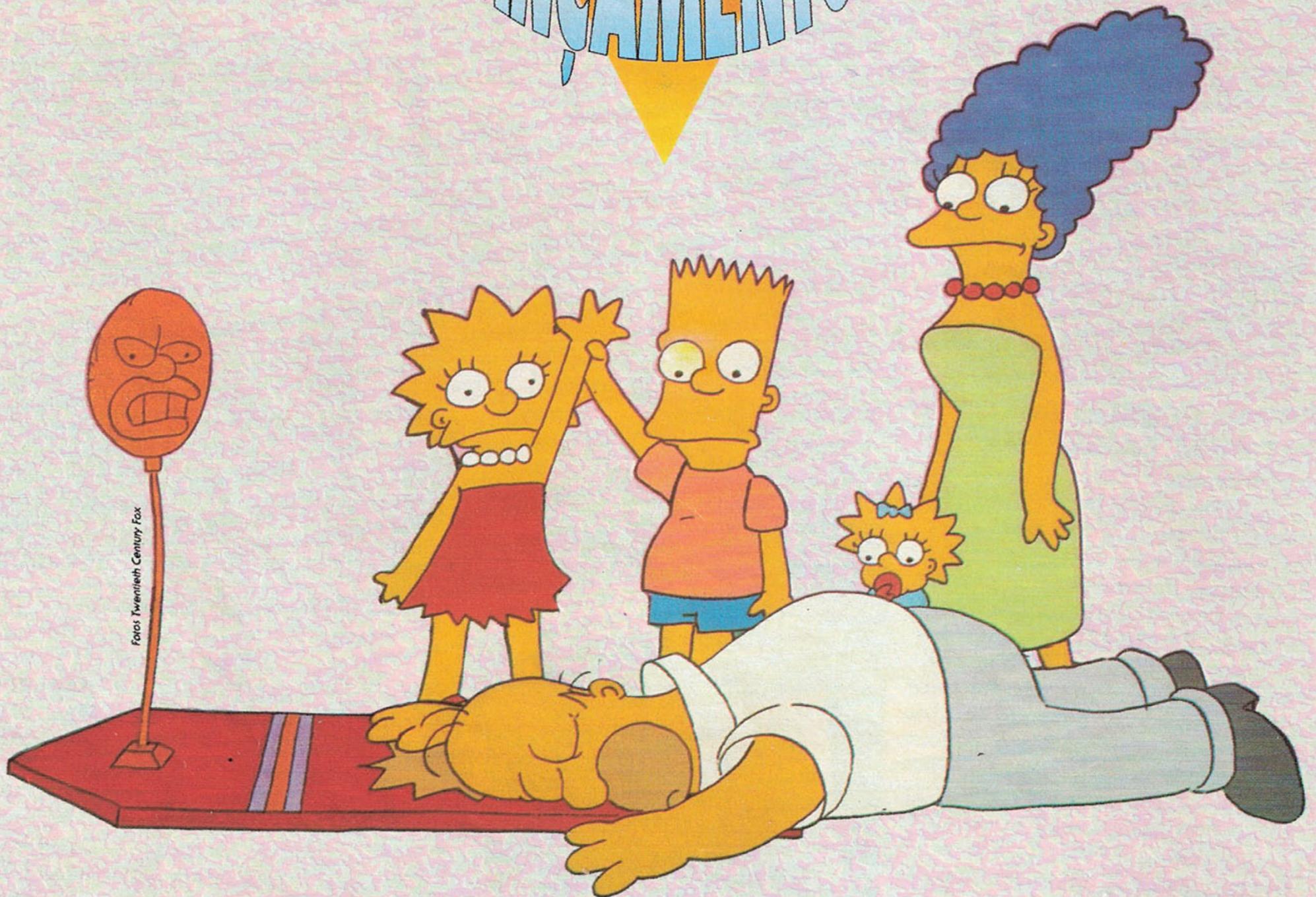
## THE IMMORTAL *(Nintendo)*

Você será o salvador do mago Mordamir, que desapareceu no Labirinto da Eternidade, localizado sob a antiga cidade de Erinoch. Ela foi destruída há mais de 1 000 anos pelo fogo de um dragão, que continua morando em suas ruínas. Em sua caminhada pelo labirinto, você terá de passar por estranhas criaturas, morcegos, bestas e misteriosas sombras nos seis estágios até encontrar a saída. A luta final será contra Dunric, um ex-aprendiz de Mordamir, e seu companheiro Erek.

## YO! NOID *(Nintendo)*

Em algum lugar do futuro, a Terra é ameaçada pelo diabólico Mr. Green. Ele quer dominar toda a população amante de pizzas, incluindo Noid, o símbolo da gigantesca cadeia americana Domino's Pizza. No papel de Noid, você contará com três armas: ioiô-bumerangue, skate assassino e pula-pula destruidor de monstros. São quatorze níveis de ação (2 Mega). Com seus incríveis saltos, Noid terá de escapar dos obstáculos que vão aparecendo até destruir o próprio Mr. Green. Com tantas pizzas pelo caminho, quem vai gostar deste jogo são as Tartarugas Ninjas.

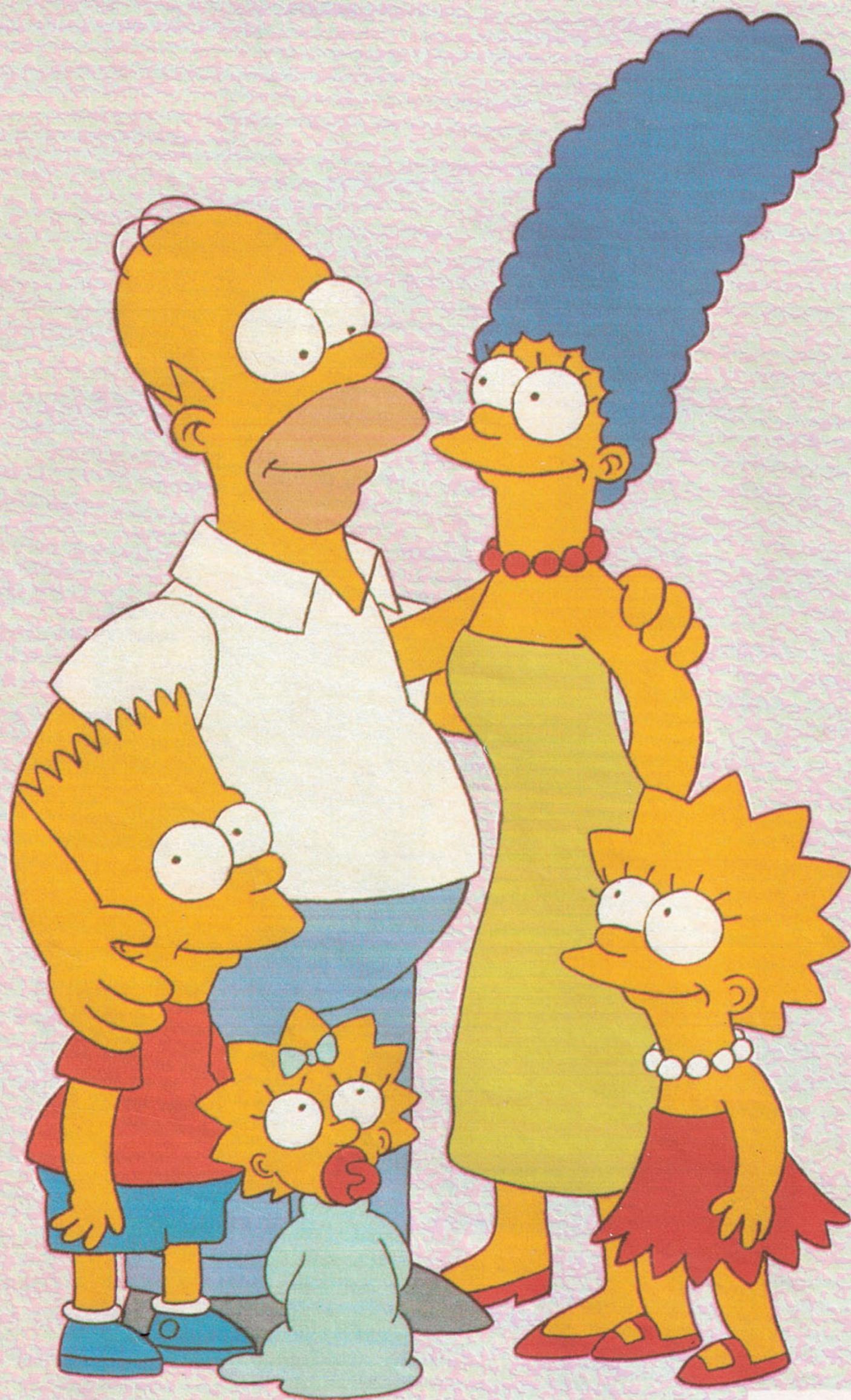
## MEGA MAN 3 *(Nintendo)*

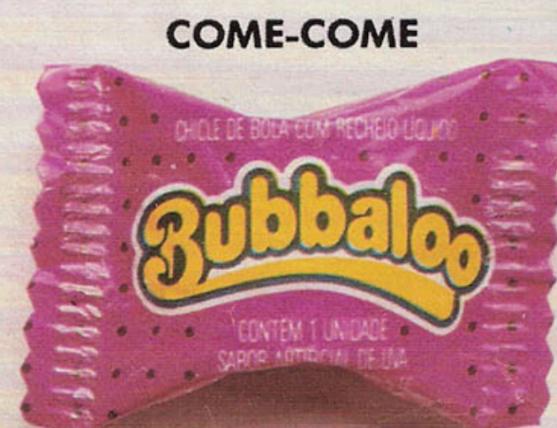
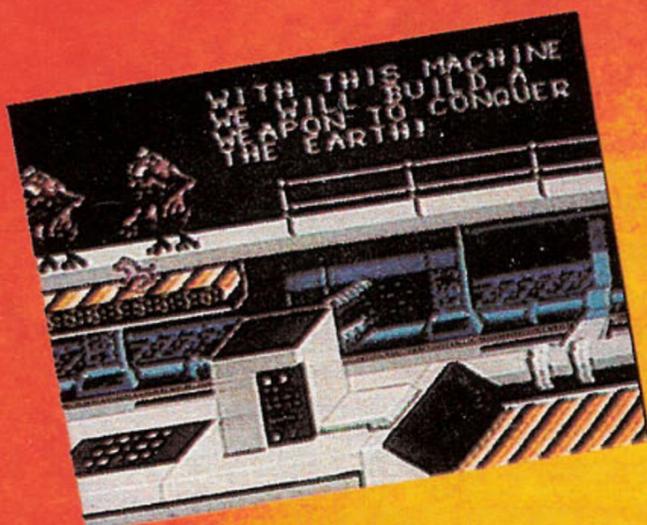
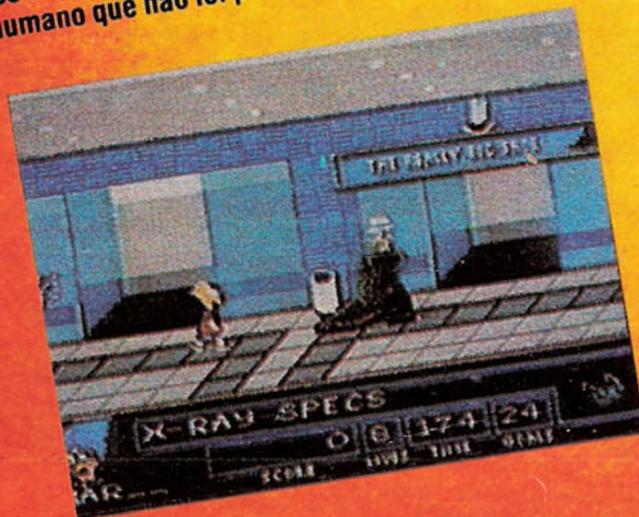
A terceira aventura do herói intergaláctico não vai ganhar nenhum prêmio de originalidade, cenários ou enredo. Mas Mega Man continua sendo um jogo inteligente e divertido. Nem é preciso conhecer os dois anteriores para se divertir com essa outra missão de Mega Man. Existem oito cristais energéticos espalhados por diferentes planetas. Se eles não forem achados logo e colocados na Grande Máquina de Manutenção da Paz, a Terra corre perigo. O problema é que esses cristais estão guardados por robôs. Para combatê-los, você terá a ajuda de Rush, o robô-cão. Na tela de apresentação, escolha uma de suas três "formas": trampolim (para pular até áreas inacessíveis), submarino (que permite transportá-lo por baixo d'água) ou jato (para voar). Uma boa vantagem deste jogo é que você pode começar pelo estágio que quiser.

Fotos Twentieth Century Fox

# Os Simpsons

***Chega ao Brasil na versão Nintendo a família que já faz um incrível sucesso nos Estados Unidos***

A aloprada família Simpson chega com tudo ao Brasil. Primeiro serão os desenhos animados que a Rede Globo irá exibir a partir de abril. Depois virá The Simpsons Contra Mutantes Espaciais, um dos melhores lançamentos de games nos Estados Unidos, compatível com os consoles Nintendo. Antes de começarmos essa aventura, vamos conhecer seus personagens. Homer é o pai. Ele trabalha como inspetor de segurança numa usina atômica. É casado com Marge, que usa um enorme penteado bufante. Aí entra o personagem principal da história: Bart, o filho mais velho. Tem 10 anos e vive atormentando a vida da família e dos amigos. Para piorar, ainda esconde a identidade secreta de um super-herói: Bartman. Ele não poupa nem as irmãzinhas Lisa e Maggie.

O game conseguiu capturar todo o ritmo do desenho que contagiou os americanos — e que os brasileiros viram pela primeira

vez no final do ano passado num clip da MTV. Bart está irritado com o programa de televisão que sua família insiste em assistir. De repente, vê uma nave espacial. Seus tripulantes entram no corpo dos habitantes do bairro de Springfield. É o começo da aventura. Só Bart Simpson pode salvar a humanidade. Quando os seres espaciais são alvejados, eles retornam a seu planeta de origem e deixam na Terra uma letra. Vá colecionando essas letras. Se você conseguir formar o nome dos outros membros da família Simpson, ao final de cada estágio eles aparecerão para ajudá-lo.

# Os Simpsons

NÍVEL 1 —
## SPRINGFIELD
Os alienígenas desenvolveram uma máquina para destruir o planeta. Mas ela precisa de diferentes objetos para funcionar. Bart deve destruí-los antes que os seres espaciais se apropriem deles. No primeiro estágio, a máquina luta por objetos roxos. Bart, a bordo de seu inseparável skate, vai passando spray vermelho em tudo que for roxo — e aqui vai uma dica: até na roupa de Moe, o dono da taverna. Só tome cuidado para a tinta não terminar e use os óculos raio-X de Bart para não acertar nenhum ser humano que não foi possuído por aliens.

NÍVEL 2 —
## SHOPPING CENTER
É a vez de Bart tirar os chapéus de todo mundo que está fazendo compras no shopping. Ele precisa ainda defender as lojas quando as mercadorias em liquidação, como sapatos e até doces, ganham vida e começam a atacar clientes em potencial.

NÍVEL 3 —
## PARQUE DE DIVERSÕES
O passo seguinte é estourar os balões em um parque de diversões. Ao longo do passeio, Bart deverá ir procurando também mutantes escondidos — um espião albanês estará preparando uma armadilha com bombas de cereja.

NÍVEL 4 —
## MUSEU
Depois de ficar bastante tempo no museu, Bart precisa se movimentar rapidamente para escapar do sistema de segurança com raios laser. Enquanto isso, ele deve ir atirando — com a arma que está em um dos quadros — em todos os sinais de "Saída" que encontrar pela frente. Do lado de fora do museu, Bart vai pegar carona na cabeça de um jacaré para passar pela lagoa. Cuidado com as plantas carnívoras que virão logo a seguir.

# LANÇAMENTOS

# MEGA DRIVE

*Os games mais quentes dos Estados Unidos*

**QUESITOS PARA COTAÇÕES**

ÓTIMO BOM REGULAR FRACO

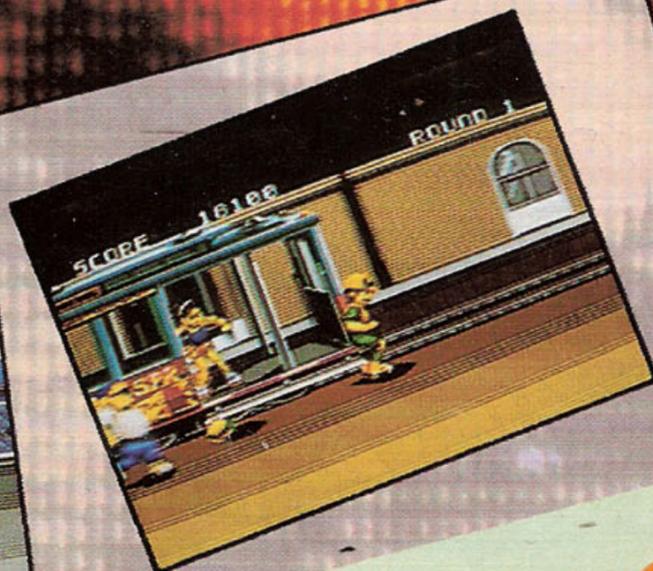
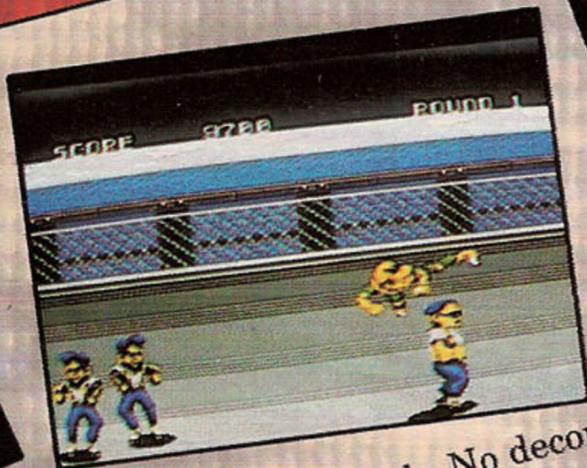
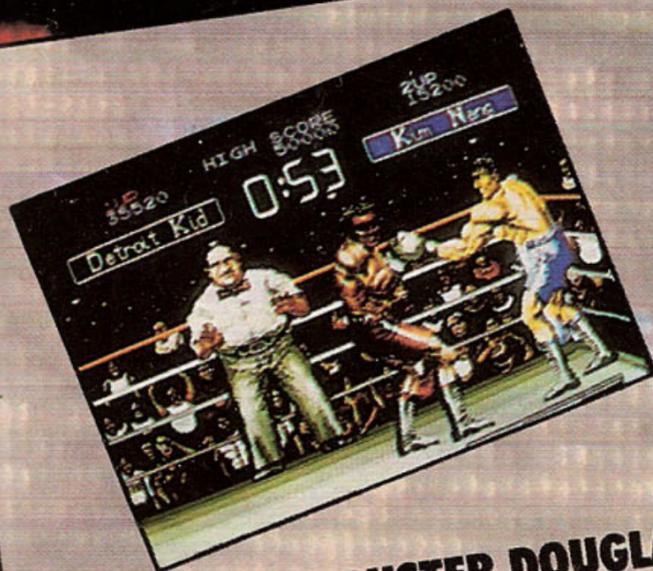
## SHADOW DANCER

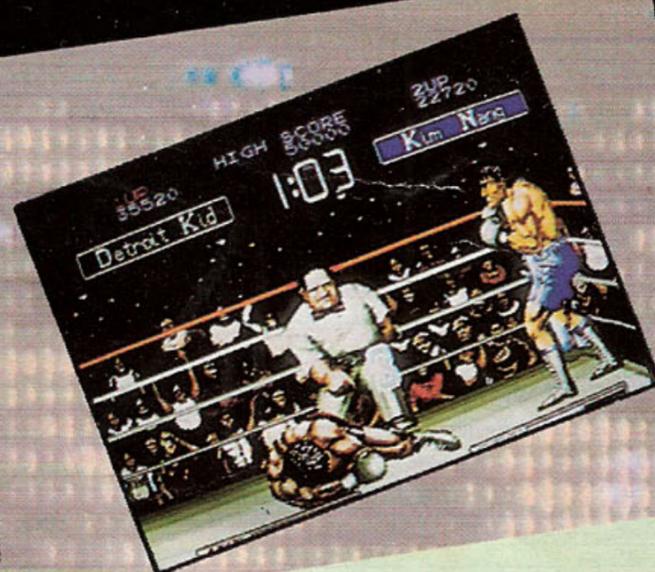
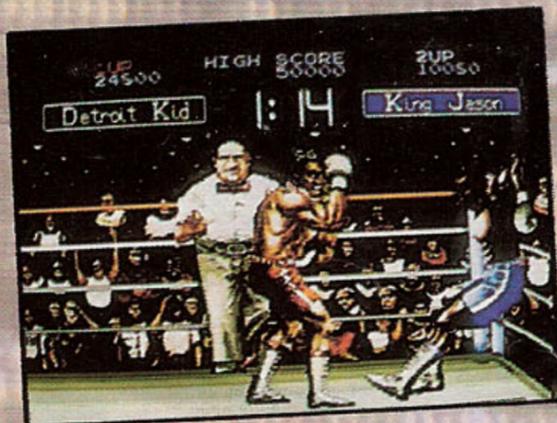
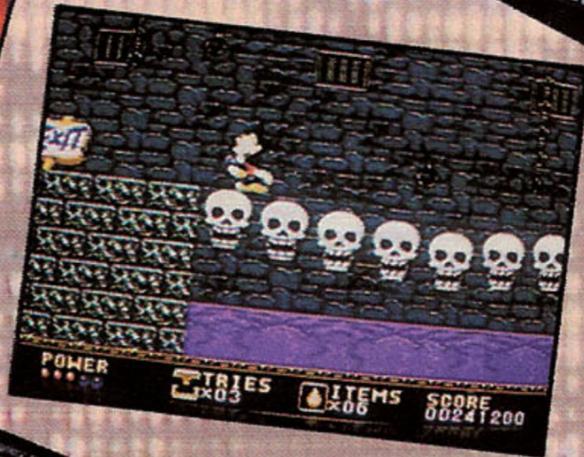
É um jogo bastante parecido com Shinobi — poderia ser até sua continuação. Nele, o herói é um ninja mascarado que, de perto, combate seus inimigos com a lança e abate-os de longe com estrelas mortais. O herói de Shadow Dancer não dá piruetas no ar soltando facas, mas em compensação tem a preciosa ajuda de um lobo branco. Alguns inimigos são curiosos, como por exemplo a Estátua da Liberdade. Em cada estágio é preciso encontrar os reféns que são mantidos prisioneiros pelas forças do mal.

## LAKERS VS. CELTICS

Apaixonados pelo basquete, os americanos elegeram este game como um dos maiores sucessos atuais do Mega Drive. O jogo reproduz com incrível fidelidade as quartas-de-final do Campeonato Profissional Americano de 1989, com a escalação completa dos times de Los Angeles, Boston, Detroit, Philadelphia, Chicago, Portland, Phoenix e Utah. Você controla um jogador de cada vez, mas pode passar a bola de um para outro integrante de seu time com grande precisão, armando assim os ataques e saídas de bola. Em Lakers vs. Celtics, os jogadores ficam cansados e até fazem faltas. Para um ou dois participantes.

## D.J. BOY

Baseado no jogo de fliperama de mesmo nome, D.J. Boy é a aventura de um garoto esperto que leva a vida sobre um par de patins. Ele quer ser o grande campeão de rollergame de sua cidade — mas para isso tem de enfrentar uma série de inimigos em locais estranhos, como o topo de um edifício em construção ou os esgotos de Cigaretch. No decorrer do jogo, D.J. Boy apanha moedas e pontos ao derrotar seus oponentes e os únicos bônus para recarregar as forças são uns poucos hambúrgueres que encontra pelo caminho. Ao derrotar o líder de cada estágio, o patinador tem direito a umas comprinhas, podendo adquirir coisas como vidas extras, hambúrgueres, um capacete protetor ou patins turbinados.

## JAMES BUSTER DOUGLAS KNOCK-OUT BOXING

O primeiro game de boxe para o Mega Drive mostra a visão lateral do ringue e os maiores lutadores que você já viu num título do gênero: eles ocupam toda a área livre da imagem em sua TV. As lutas podem ter uma duração de 1 a 12 rounds com 1h30 cada e podem acontecer em três níveis de dificuldade. Os golpes são vários: jabs, ganchos, socos curtos, diretos e upper-cuts. Cada adversário tem estilo próprio, características e fraquezas — alguns já impõem respeito pelo próprio nome, como Dynamite Joe ou Iron Head. Para ficar com o cinturão, é preciso sobreviver a todos estes gorilas e ainda enfrentar Buster Douglas na luta final.

## CASTLE OF ILLUSIONS

Mickey Mouse é o personagem deste game, que tem sons e imagens dignos de um personagem de Walt Disney. Enciumada com a beleza de Minie, a bruxa Mizrabel rapta a eterna namoradinha de Mickey e leva-a para o fantástico Castelo das Ilusões. Chegando lá, o rato encontra uma sala cheia de portas — cada uma representa um mundo diferente. Aí começam as aventuras em lugares esquisitos, como a Terra dos Brinquedos, onde soldadinhos de chumbo e aviõezinhos não são nada inofensivos, teias de aranha e florestas tenebrosas. Mickey precisa desbravar esses mundos e apanhar sete pedras preciosas para poder encarar a terrível Mizrabel no confronto final.

# LANÇAMENTOS

# DO TELÃO PARA A TELINHA

*A exemplo da nova moda que tomou conta da indústria cinematográfica, que vive fazendo continuações de seus maiores sucessos, os criadores de videogame também não perderam tempo. Entre os melhores lançamentos, as grandes atrações ficam por conta das novas aventuras de games que fizeram a cabeça da moçada*

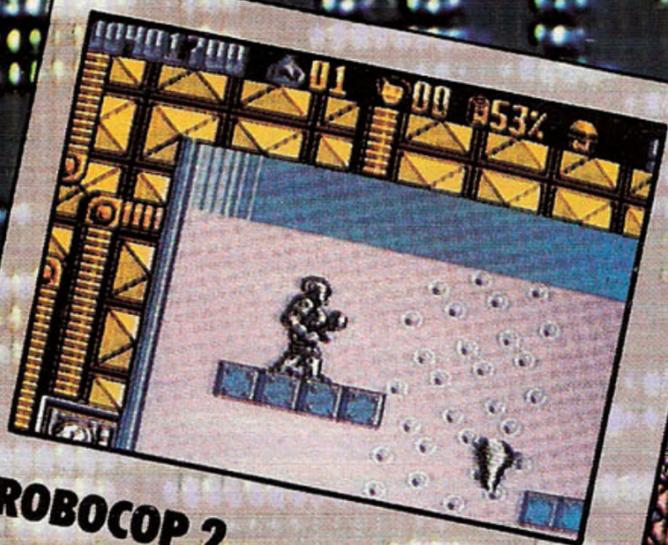
## TARTARUGAS NINJAS II, THE ARCADE GAME

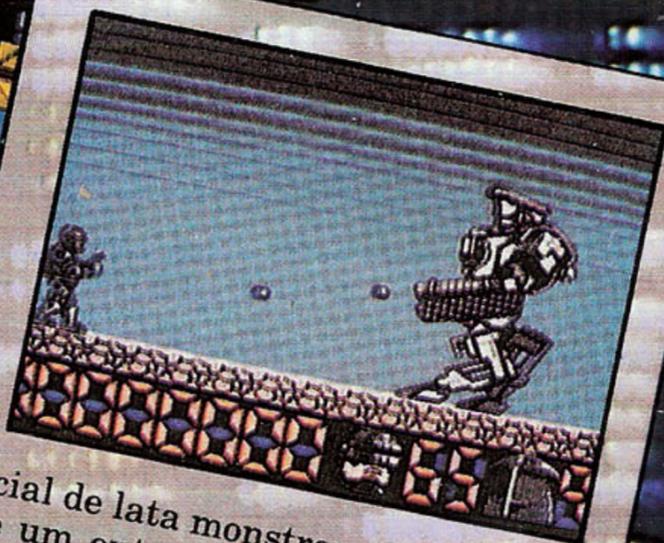
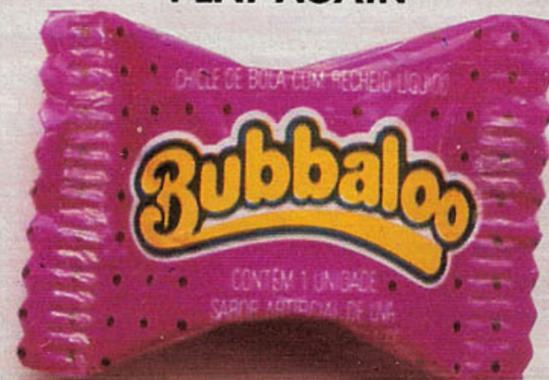
O perverso Shredder volta a atormentar as quatro Tartarugas Ninjas — Michelangelo, Donatello, Raphael e Leonardo — em sete estágios (4 Megas). Na hora de selecionar com qual jogar, escolha a sua favorita — não há nenhuma grande diferença entre elas. Apenas as armas mudam, mas seu poder de fogo é o mesmo. Cada uma tem três vidas e três continues.

Shredder infestou as ruas de Nova York com um exército de capangas (Bebop, Rocksteady, Krang, Tora e Shogun e muitos outros) e ainda capturou a jornalista April, amiga das Tartarugas Ninjas, e Splinter, o rato-mestre. Aí é que começa o combate num prédio em chamas, onde April es-

## ADVENTURE ISLAND II

A missão do mestre Higgins é acabar com o satânico Doutor Witch e libertar a princesa Tina. Antes disso, porém, ele precisa conquistar as oito ilhas — Matagal, Lago, Deserto, Gelo, Caverna, Nuvens, Vulcão e Dinossauro. Embora algumas novas criaturas apareçam nesta seqüência, a maioria dos asseclas do Doutor Witch são os mesmos da primeira parte. Os inimigos incluem selvagens com cabeça de porco, cobras cuspidoras de fogo e polvos minúsculos. De qualquer modo, os vilões dos finais de cada estágio são completamente novos. Adventure Island II é muito mais interessante e seus desafios lembram o Super Mario 3, apesar de os grafismos e o som não estarem tão bons. Você poderá recuperar energia quebrando ovos que aparecerão pelo caminho. Contará ainda com um machado, um skate e a Garota Mel, que lhe dará uma invencibilidade momentânea. As berinjelas (arghhhh!) são os únicos elementos que reduzem seu poder. Os ovos também podem lhe dar um amigo dinossauro. Cada um tem uma característica diferente. O Camptosaurus azul tem um potente rabo destruidor, o espécime vermelho solta labaredas de fogo, o Elasmosaurus é um exímio nadador e o Pterandon voa com você. Alimente-se com frutas, pedaços de carne, vegetais e leite para manter suas forças. Seja rápido, já que eles somem rapidamente da tela.

tá aprisionada. Não é difícil passar pelos terríveis soldados de Foot Clan. Essa luta será apenas um aquecimento para os duelos que virão pela frente. Enquanto você enfrenta Bebop, Shredder aparece e leva April de novo. Os pedaços de pizza que aparecem pela frente são importantes para recarregar as energias. Mas cuidado quando estiver próximo à Pizza Hut. Por trás de uma de suas placas, pode aparecer um inimigo. Depois disso, é hora de enfrentar um boneco de neve assassino e Tora, um dos alienígenas, comandados por Shredder, no Central Park. A seguir, as Tartarugas Ninjas terão que se livrar de carros e motocicletas que estão querendo atropelá-las num estacionamento, antes que você salve April. Nesse momento, o vilão leva Splinter para uma de suas fábricas. É a vez da revanche contra Shredder na casa de Shogun e no Tecnodrome, um esconderijo protegido por robôs e canhões laser, com surpresas incríveis esperando por você. Cowabunga!!!

## ROBOCOP 2

O policial metaleiro está de volta para limpar os criminosos das ruas de Detroit no futuro. Para isso, terá de passar por onze níveis deste jogo criado pela Ocean Software, um dos *top* fabricantes da Inglaterra. O enredo é bastante parecido com o filme. Para completar cada estágio, exceto o último, você terá de destruir uma certa quantidade da droga Nuke e prender um certo número de suspeitos — eles aparecerão na tela no início. As dificuldades começam a aumentar quando um policial de lata monstrengo, o ED209, e um outro protótipo do Robocop aparecem para atrapalhar a missão. Seu personagem anda para os dois lados, pula, abaixa-se, dá socos e atira. Você tem uma quantidade de energia, que vai se esgotando cada vez que o herói é atingido. Quando a energia acaba, ele perde uma de suas três vidas. Para recarregar suas forças, existem baterias estrategicamente escondidas na cidade. Há também passagens secretas para outros níveis, onde o jogador poderá encontrar grandes quantidades de Nuke — e diversão.

# VOCÊ ESTÁ NO CONTROLE

***Com botões, manches ou controle remoto, estes são modelos mais avançados para você se divertir com seu game e liquidar com seus inimigos***

Você já viu algum super-herói sem arma? É só conferir. Batman, por exemplo, tem uma infinidade delas em seu cinto de segurança. He-Man usa sua espada, enquanto o Homem-Aranha dispara pegajosas teias nos perversos vilões. A Mulher Maravilha conta com seu laço mágico e braceletes à prova de bala. E o mesmo acontece com as Tartarugas Ninjas, Dick Tracy, Robocop e todos os outros mocinhos. Diante de uma TV, enfrentando terríveis inimigos e um videogame, o herói é você — e sua única arma é o joystick.

Para bater recordes e vencer os mais terríveis desafios, suas mãos precisam estar completamente adaptadas ao controle que você está usando. É importante lembrar que os joysticks têm diferentes formatos, dimensões e pesos. Só experimentando será possível saber se ele se encaixa a seu estilo de massacrar os alvos da telinha.

No Brasil as novidades demoram um pouco para chegar. Só agora o Bit System, da Dismac, aparece com o controle remoto sem fio, que aumenta a liberdade de movimentos dos jogadores. Enquanto isso, nos Estados Unidos, a grande atração é o Acclaim Double Player, controle remoto sem fio para dois jogadores. Como funciona em freqüências diferentes, com raios infravermelhos, os tiros de um não atrapalham os do outro — e podem ser disparados à distância de 10 metros. Os americanos também estão há vários anos-luz na nossa frente com os joysticks-turbo. Por aqui, a Tec Toy apresenta seu Rapid Fire, uma pecinha que aumenta a velocidade dos tiros de pistola ou do joystick. A Dynacom também colocou no mercado um joystick de competição, com repostas mais rápidas. E foi só.

Algumas locadoras de games foram buscar lá fora os diferentes tipos de joysticks para mostrar aos brasileiros. O primeiro a aparecer foi o Power Pad, um tapete que transmite para a tela os movimentos do jogador. Depois vieram a Power Glove, a luva para jogos Nintendo, e o Rocking Roller, especial para jogos de surf e skate. Mas a ordem agora é incrementar cada vez mais os próprios joysticks. E os americanos estão fazendo isso muito bem. Os melhores têm comandos diferentes para tiros e saltos. Ou turbo com variações, que podem ser ajustados de acordo com o grau de dificuldade do jogo. Algumas companhias oferecem até os mesmos modelos com versão para canhotos. Você vai conhecer alguns deles:

**MAVERICK 2** — Este joystick vai agradar em cheio a quem está acostumado a jogar games em fliperamas e quer se adaptar logo aos desafios da telinha. O estilo dos controles, com a pequena manivela e botões A e B maiores que os tradicionais, é bastante parecido. Ele é bem silencioso e vai ser usado tranqüilamente até quando você estiver se tornando um craque. Custa apenas 25 dólares.

**HAPP COMPETITION-PRO** — Tem o mesmo formato de um joystick para Sega Genesis/Mega Drive e foi pensado para jogadores acima da média. Apesar de seguir o mesmo modelo, é duas vezes mais largo que um controle tradicional do padrão Nintendo, por isso adapta-se melhor às mãos. Você tem ainda a sua escolha tiros rápidos e tiros ininterruptos. Também sai por 25 dólares.

**IMN GAME HANDLER** — Ele lembra um manche de avião e é feito para que todos os movimentos sejam controlados com apenas quatro dedos — o indicador toma conta do botão A, enquanto o dedão se encarrega do B. O outro dedão fica controlando o turbo ou a velocidade normal. Já o dedinho se responsabiliza pelo Select. Todos os movimentos de sua mão serão imediatamente enviados para a tela. Se você mexer a mão devagar, seu personagem no jogo também andará lentamente. Vale cada um dos 45 dólares pagos por ele.

**FREEDOM 16** — Também funciona com raios infravermelhos. É só colocar um receptor em seu console Sega Genesis/Mega Drive, e pronto! Ele é leve e fácil de manejar. Pode ser jogado a 10 metros de distância, sem estar apontado precisamente para o receptor. 40 dólares.

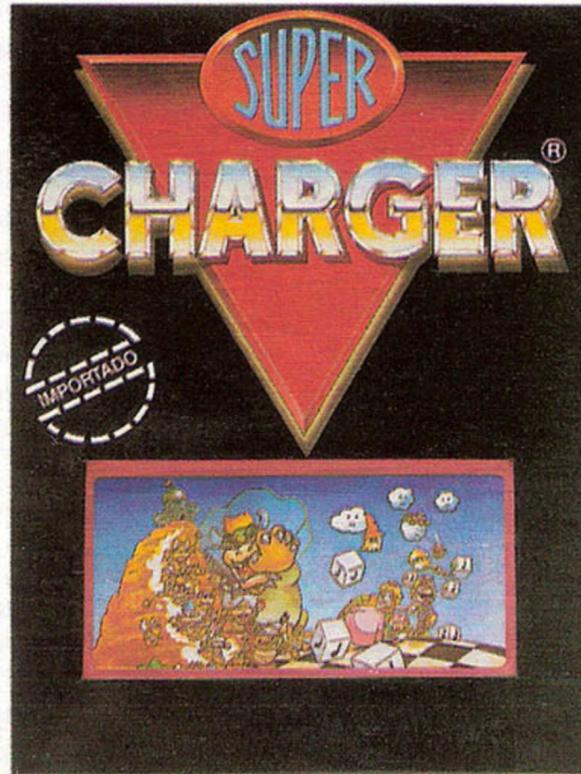
**ADVANCED GRAVIS** — O Advanced Gravis ficou famoso com seu joystick para jogos de computador PC. O fabricado para o padrão Nintendo, à primeira vista, tem a mesma cara — só que ele ganhou um turbo. A principal diferença, no entanto, é que a mão direita controla a direção, enquanto todo o poder de fogo fica a cargo da mão esquerda — justamente o contrário dos controles normais. Ele está valendo 60 dólares e é o mais caro disponível no mercado atualmente.

**SEGA ARCADE POWER STICK** — Ideal para ser colocado em suas pernas quando você estiver jogando seu Sega Genesis/Mega Drive sentado. Não é recomendado para se jogar em pé. Os controles foram pensados para pessoas destras — os canhotos, portanto, terão um pouco de dificuldade com ele. Seus botões são um pouco maiores, o que facilitará sua vida na hora de disparar. Pode ser jogado 24 horas seguidas sem esquentar — o que as feras em game mais radicais irão adorar. As lojas americanas estão vendendo o Sega Arcade Power Stick por 50 dólares. Um bom investimento.

### UM JOYSTICK MUITO ESPECIAL

*Para não deixar ninguém sem as emoções de um jogo de videogame, a Nintendo criou o Hands Free Controller, um equipamento para crianças a partir de 6 anos e adultos com alguma deficiência motora. Ele foi desenhado para pessoas com mobilidade corporal limitada ou sem movimentos nas mãos. O controle é preso por uma alça ao pescoço. Um tubo plástico fica ao alcance da boca, operando os botões A (inspirar) e B (soprar), enquanto o queixo controla uma manivela. O tubo plástico também opera as funções Start e Select. Dois jogadores com HFC também podem competir ao mesmo tempo. Seu preço é de 120 dólares.*

*Só está à venda, por enquanto, na própria Nintendo, nos EUA (tel. 1-800-422-2602).*

# O SUPER JOGO

# O SUPER VIDEO GAME

- Joysticks turbo com 3 velocidades de tiro
- Ejetor de fita
- Saídas independentes para áudio e vídeo
- Super compacto

**IBCT®**
ELETRÔNICA LTDA.

# Game Boy

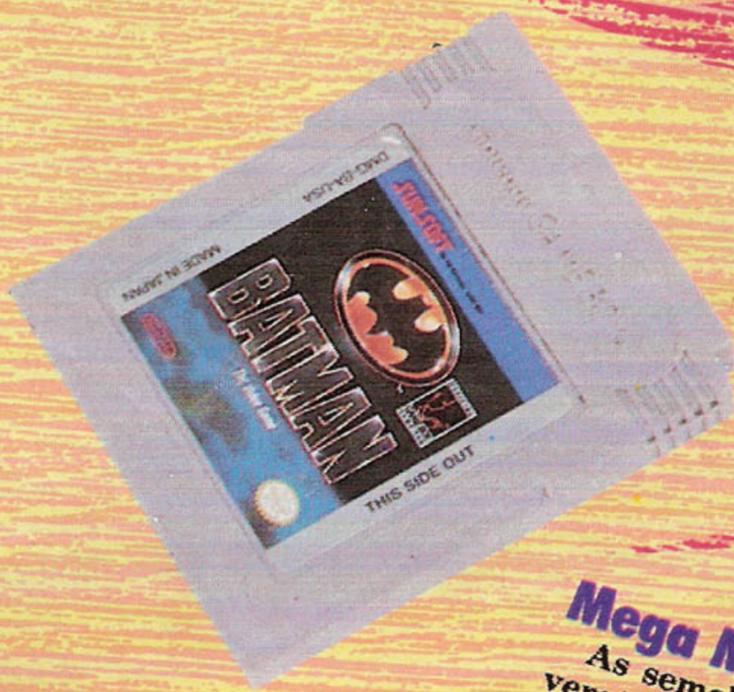
***Jogos de sucesso dos videogames Nintendo também têm versões para o Game Boy. Estes são alguns bons exemplos entre os oitenta joguinhos já lançados para o portátil mais popular em todo o mundo — conhecido até por pessoas como a ministra Zélia e o presidente Collor, que já foram flagrados com um nas mãos em seus momentos de folga***

## Dr. Mario

Na verdade, a versão de Dr. Mario para o Game Boy é anterior à do Nintendo normal. Neste jogo, inspirado no clássico Tetris, Mario dá uma de médico jogando pílulas para dentro de um frasco, onde encontram-se diversos tipos de vírus que precisam ser eliminados. Opções para a escolha de música de fundo, rapidez do jogo e numero de jogadores.

Fotos Ivan Carneiro

## Mega Man

As semelhanças com as versões originais são muitas. Os mesmos inimigos — Dr. Willy, Elec Man, Bubble Man & Cia. — revezam-se em oito estágios para enfrentar o nosso herói-robô. Como nos outros títulos da série, pode-se escolher a seqüência de estágios.

## Batman

As aventuras do homem-morcego contra o arquiinimigo Coringa desenrolam-se em cenários como as ruas de Gotham City, a fábrica química Axis, o museu e a catedral da cidade. Você pode contar com a ajuda de um verdadeiro arsenal de armas especiais — se conseguir encontrá-las, é claro.

## Duck Tales

Outro clássico dos videogames Nintendo presente no Game boy. Em Duck Tales, Tio Patinhas sai mundo afora em busca de tesouros, passando por lugares como Tailândia, Amazônia, Transilvânia e até a Lua. Os inseparáveis sobrinhos-netos Huguinho, Zezinho e Luizinho estão sempre por perto para livrar o velho avarento de suas enrascadas.

## Tartarugas Ninjas

Mais um capítulo na saga das tartarugas mascaradas para resgatar April das garras do malévolo Shredder. O jogo tem cinco níveis, todos ambientados em locais de Nova York, mais três níveis secretos.

## Dias de Trovão

Baseado no filme de Tom Cruise, este game reproduz as situações de uma corrida de stock car em oito diferentes circuitos. A versão para o Game Boy conserva a escolha de itens para o carro, permitindo que você envenene sua máquina a cada corrida.

## R-Type

Dos fliperamas para os videogames e agora para o Game Boy, R-Type é um clássico que muda de sistema para sistema sem perder a classe. Nesta excelente versão para o game portátil, os power-ups e armas são idênticos ao original.

## Super Mario Land

O mais querido personagem dos videogames em todos os tempos atravessa desertos e sinistros subterrâneos, cruza oceanos e céus para resgatar a princesa Daisy. Neste jogo aparecem os famosos vasos, blocos e moedinhas dos mundos de Mario, mas no clube dos vilões há novidades: aranhas e peixes que devoram homens.

## Gremlins 2

Lançado há pouco tempo nos Estados Unidos, este jogo tem gráficos surpreendentes para o padrão Game Boy. A aventura desenrola-se em quatro estágios: os estúdios da CATV, o laboratório de genética, o centro de controle e o lobby do arranha-céu Clamp Plaza.

## Double Dragon

Na versão para o Game Boy, Billy Lee tem que dar conta do recado sozinho. Ele precisa vencer a legião de bandidos da gangue de Black Warrior, o vilão que raptou sua namoradinha. São ao todo sete estágios de muita pancadaria.

# MSX MSX MSX MSX MSX MSX

***A nova linha de jogos para MSX 1.0 da Engesoft está um prato cheio para quem gosta de games com muita ação. Estas são algumas sugestões de títulos com boa movimentação e gráficos***

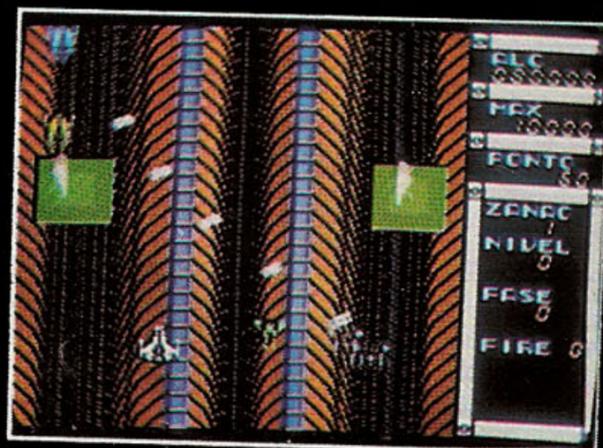
## XENON

Mais uma opção para quem se amarra em jogos espaciais. Invadindo o planeta Zaracom com uma nave, você terá como missão localizar e destruir uma poderosa fortaleza inimiga — algo parecido com a que Saddam Hussein se esconde. Para chegar lá, porém, será preciso passar por vários setores do planeta, destruindo os mísseis Scud e a artilharia terrestre que desabam sobre você.

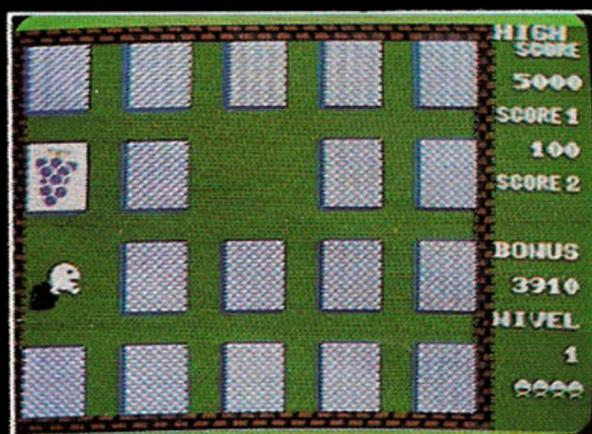
## OPERATION WOLF

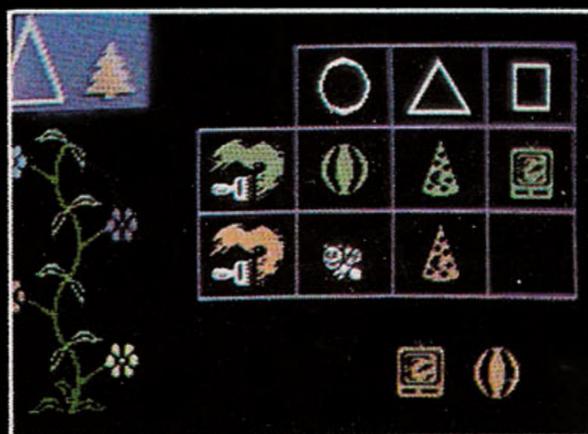
Encurralado em uma casa, um soldado americano procura resistir sozinho aos insistentes ataques inimigos. Ele precisa defender-se destruindo brigadas de tanques que passam pela rua e ainda prestar atenção nos helicópteros que sobrevoam a casa, de onde saltam pára-quedistas. Sorte do soldado que os inimigos não usam armas químicas.

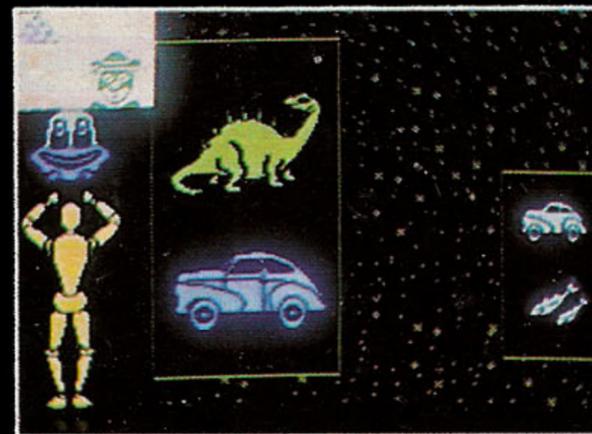
## ZANAC 3

Terceira versão de uma série bastante conhecida dos apreciadores de jogos em computador, Zanac 3 é a saga de uma nave espacial que sobrevoa um planeta inimigo destruindo alvos fixos e móveis. Aventura em várias fases. Qualquer semelhança com os ataques aliados contra o Iraque é mera coincidência.

## FREDDY HARDEST

Freddy é o piloto de uma nave espacial que cai em um planeta estranho. Ao sair de sua nave para explorar o planeta, ele é assediado por seres extraterrestres nada amistosos. Protegendo-se com duas únicas armas: uma pistola e seus conhecimentos de lutas marciais. Outra coisa que pode ajudar o piloto a escapar dos ETs são as passagens secretas que existem no planeta, geralmente localizadas em crateras.

***A Engesoft também tem algumas sugestões para quem quer começar a jogar videogames desde cedo. Estes são jogos educativos que irão entreter as crianças de 4 a 8 anos***

## PAIRS

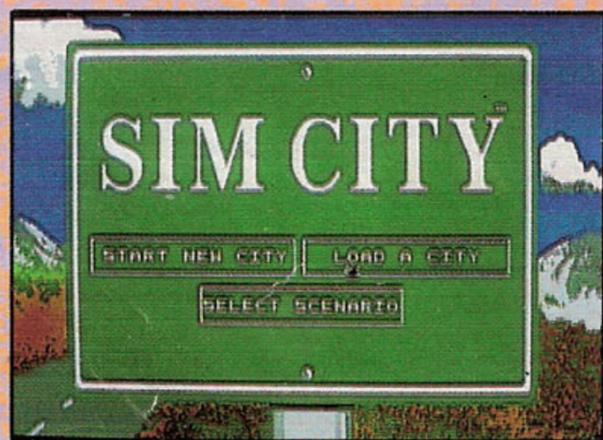
Semelhante ao jogo da memória, Pairs é um game onde a criança procura formar pares com várias figuras espalhadas. A tela tem a forma de um bairro, com ruas e quarteirões, e as figuras ficam dentro de caixas que precisam ser abertas. Para animar um pouco mais a brincadeira, o jogador é perseguido por personagens que só querem atrapalhar. Para um ou dois participantes.

## LA ABEJA SABIA

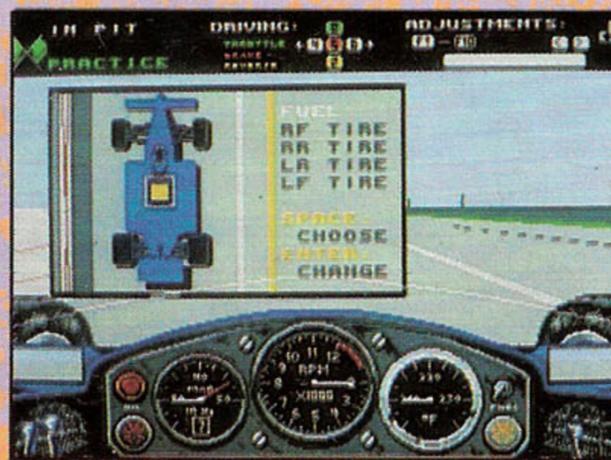
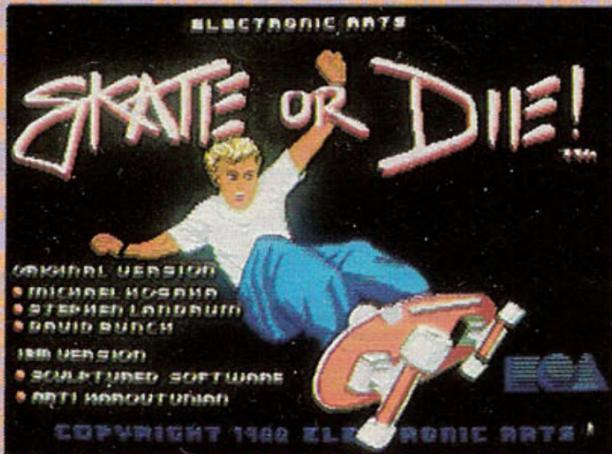
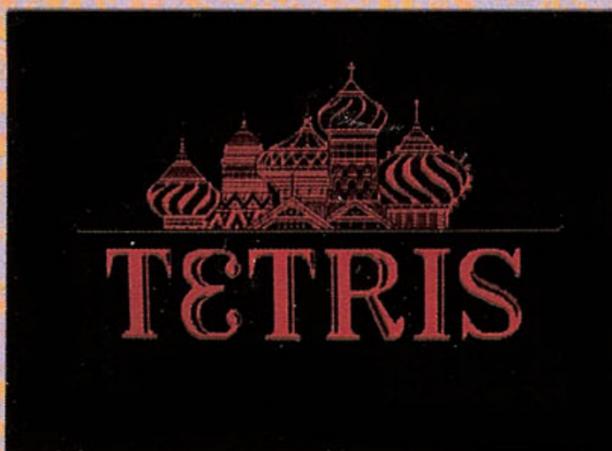
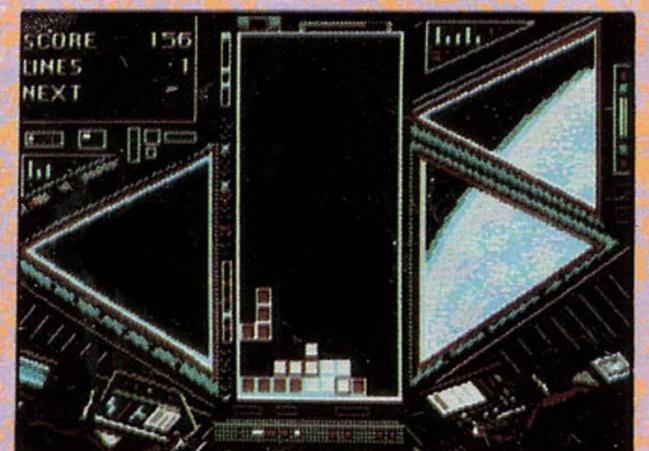
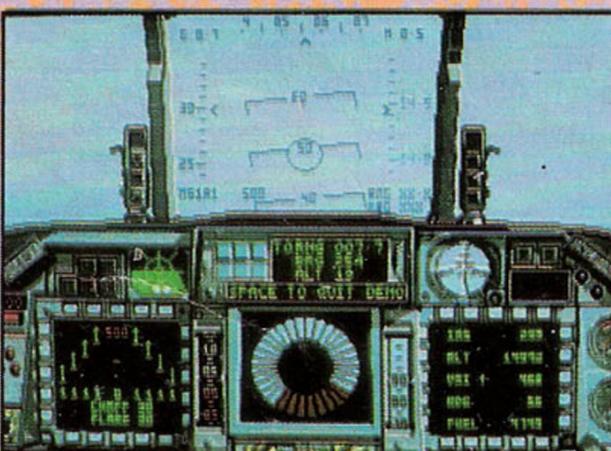
Comandando uma abelhinha, o objetivo deste game é manipular figuras geométricas de formas e cores diferentes, ordenando-as conforme solicita o jogo. Ideal para crianças que começam a desenvolver o raciocínio abstrato.

## PESCADOR ESPACIAL

Um pouco mais complexo, este jogo tem uma espécie de nave com perninhas que "pesca" figuras geométricas com cores, formas e tamanhos diferentes. O objetivo é encaixar uma às outras corretamente. O medidor de pontos é um robozinho que cresce e bate palmas à medida que a criança acerta.

# PC

**Uma nova safra de jogos para PC está pintando no Brasil por intermédio da Brasoft, distribuidora de software que no ano passado assinou um contrato de representação com as principais produtoras americanas — LucasFilm, Electronic Arts, Broderbund, Sierra On-Line, Accolade e outras. Estes são alguns dos games para PCs que chegam ao mercado brasileiro:**

**INDIANA JONES E A ÚLTIMA CRUZADA** *(aventura)* — Jogar este game é como assistir ao filme. As cenas de Indiana Jones na escola com seus alunos, a passagem na biblioteca, a leitura do diário do pai — tudo isso está no jogo. Assim como o herói vivido por Harrison Ford, você terá de decifrar o enigma do cálice sagrado numa história de suspense. Há uma outra versão deste jogo em que a ação corre solta: nela, Indy veste a infalível jaqueta, pega o chapéu e o chicote e explora locais cheios de armadilhas. Os dois games são um prato cheio para quem gosta de aventura.

**SIM CITY** — Um belo dia, Tóquio é invadida por um terrível monstro pré-histórico que destrói tudo por onde passa. Se você fosse o prefeito da cidade, o que faria? Esta é a proposta de Sim City, um simulador de cidades em que o jogador administra situações de catástrofe. Você precisará tomar atitudes como deslocar equipes de polícia e bombeiros, reconstruir pontes e hospitais, enfim, remediar os estragos causados por terremotos, incêndios e outras catástrofes. No final, sua atuação merecerá uma nota. Se ela for considerada ruim, seus eleitores o rejeitarão e você nunca conseguirá o cargo de novo. Indicado também para os candidatos às próximas eleições.

**INDIANÁPOLIS 500** — Quem é fã da F Indy, a modalidade do automobilismo de maior sucesso nos EUA, vai adorar pilotar essas máquinas voadoras. O game reconstitui os desafios da prova 500 Milhas de Indianápolis, permitindo a escolha dos pneus, o ajuste de aerofólio, o tipo de câmbio e motor. Durante a corrida, você também terá a opção de mudar seus ângulos de visão da pista.

**SKATE OR DIE!** — Este aqui é para os feras radicais. Você terá a oportunidade de fazer tudo o que, secretamente, já teve vontade: derrubar latas de lixo e garrafas, atravessar cercas e medir forças com aquele carinha invocado do outro quarteirão. Tudo isso a bordo de um skate em alta velocidade. Prove que você é bom na ramna — mesmo que ela seja um carro da polícia.

**TETRIS** — Neste clássico dos videogames, você terá de manipular figuras geométricas que caem do alto da tela, formando linhas compactas — que então desaparecem da tela. A Brasoft também trouxe a versão tridimensional deste jogo, chamada Welltris. Nela, o objetivo é o mesmo, mas o grau de raciocínio exigido aumenta em função da tridimensionalidade.

**F-16 COMBAT PILOT** — Pelo menos neste jogo, dirigir um caça-bombardeiro de alta tecnologia é divertido e inofensivo. F-16 Combat Pilot é um simulador de vôo que coloca você na situação de um piloto de elite da Força Aérea Americana, com a missão de destruir instalações e aviões inimigos. Se for bem nesse treino, você será convocado para a prova final: a Operação Conquista.

# TOP SECRET

***Passwords e segredos para você pular estágios e ganhar mais energia***

**IRONSWORD *(Nintendo)***
Para começar o jogo com um escudo de diamante, um capacete de diamante e duas vidas extras, você deve usar o código
**NTTMNWLPPBDZ**

**GHOSTBUSTERS *(Master System)***
Você poderá começar o jogo com mais dinheiro, fazendo a opção pelo Continue Game e usando o código
**A.A. - 6632413287**

**IRON TANK *(Nintendo)***
Para começar o jogo na parte final, use o código
2-1-1-0-9-4-4.

**TRACK AND FIELD *(Nintendo)***
Comece pelo último dia de Olimpíadas com as seguintes passwords:
**Canadá - WAIYWHJLI**
**China - EECYWHJGS**
**França - 5ZHDPZJ2S**
**Alemanha - DAVYYHJTS**
**Grã-Bretanha - YAWWWHJ4S**
**Japão - LKWTWHJIPS**
**Kenya - 3QYGPJJFL**
**Korea - 3QWIWJJIS**
**União Soviética - 2M1SPZJWS**
**Estados Unidos - 54HLPHJNI**

**ARNOLD PALMER GOLF *(Mega Drive)***
Há um torneio secreto neste game que poderá ser encontrado por uma senha. Digite a letra f (minúscula) em toda a linha superior do retângulo de password. Em toda a linha de baixo, digite o número 9. Procedendo desta forma, você irá para um torneio totalmente diferente e contará com a ajuda de um treinador mais experiente.

**SUPER HANG-ON *(Mega Drive)***
Para usar a melhor moto na segunda corrida, você deve usar o código
**5ff3 f540 (verde) f355 (verde)**
**4ff hwkj O (vermelho) mbj O (vermelho)**
**fku**

**KINGS OF THE BEACH *(Nintendo)***
Use estas passwords para a escolha de fases:
**Estágio 2, San Diego: Side Out**
**Estágio 3, Waikiki: Gekko**
**Estágio 4, Copacabana: Topflite**
**Estágio 5, Great White Beach: Sudevil**

**GAUNTLET *(Nintendo)***
Se você já está achando a sala 6 muito fácil, use os códigos a seguir e veja só o que acontece:
**Questor 77F-TAI-NLS**
**Thor BC3-SY9-ISS**
**Merlin UTL-DST-LGT**
**Thyra NRF-TTU-NR7**

**JOHN MADDEN FOOTBALL *(Mega Drive)***
Com a senha 0466400, você irá direto à segunda rodada do campeonato, tendo na tabela os jogos San Francisco x New York, Washington x Los Angeles, Denver x Pittsburgh e Miami x Cincinatti. Já o código 0077661 o,levará à terceira rodada, tendo como jogos programados San Francisco.x Los Angeles e Pittsburgh x Cincinatti.

**DAEDALIAN OPUS *(Game Boy)***
Este jogo tem escondida uma seleção de nível que você poderá acessar com a password ZEAL.

# A REVISTA A SEMANA EM AÇÃO TAMBÉM TEM GAMES.

Tudo começou na revista A SEMANA EM AÇÃO. Ela foi a primeira publicação brasileira a ter uma seção fixa com a maior diversão do momento.

Toda semana, AÇÃO mostra os últimos lançamentos do mercado, as novidades mais chocantes, os acessórios. Além de trazer dicas, estratégias e recordes, para você se comparar com as grandes feras.

AÇÃO, a revista de esporte, lazer e emoção.

Com games!

REVISTA A SEMANA EM AÇÃO
A SUA REVISTA DE ESPORTE, LAZER E EMOÇÃO

**Nas Bancas**

Editora Abril

**Qualidade**

Um papo para fazer a sua cabeça

# PAIS, FILHOS E VIDEOGAMES

**Por Victor Rebouças***

Tenho dois filhos que são apaixonados por videogames e eles conseguiram me envenenar. Há dois anos, eu era radicalmente contra esses brinquedos eletrônicos. Tinha medo que eles passassem por um processo de idiotização. Nasci em 1951 e sou de uma geração que sabia subir em árvore, nadar em rio e achar ninho de passarinho. Só que o Alexandre e a Cristiana me mostraram que fazem parte de uma geração que tem muito mais informação na bagagem e já estão se preparando para o próximo milênio.

Resolvemos, então, fazer um pacto, uma espécie de troca de informações. Enquanto eu lhes ensinaria a brincar de estilingue e peão, eles me mostrariam como ser mais ágil com aquelas máquinas. Comecei, assim, a conhecer personagens como Alex Kidd e Super Mario e jogos inteligentes como o Tetris. Essa minha aproximação com os games foi meio lenta. Demorei a admitir. Não entendia para que aquilo servia.

No Carnaval passado, fomos a Visconde de Mauá, no Rio de Janeiro, e resolvemos fazer um passeio. Tínhamos que andar cerca de 1 quilômetro, passando por pedras e laguinhos, até chegar a uma cachoeira, que era o nosso objetivo. Percebi que, com os games, a razão dele ficou mais lógica. Como no jogo, ele lutava contra obstáculos. Percebi que o Alexandre estava usando táticas de videogame para pular as pedras.

Esse acordo fez com que ficássemos mais unidos e trocássemos informações opostas e complementares. Eu iria me distanciar dele se não aceitasse essa realidade. Sabia que eles não largariam os games só porque eu não gostava. A Cristiana queria um walkman de presente de aniversário e, em cima da hora, trocou o pedido por um Top Game. Agora ela começou a participar de competições com os amigos. Era, portanto, só uma questão de me adaptar à nova linguagem. Os jogos dão vivacidade, os jovens se sentem fortes, poderosos e a máquina pode medir sua capacidade intelectual. Também não adianta comprar o console e as fitas e depois ficar fazendo cara feia com as crianças. Os pais precisam assumir. Ao mesmo tempo, os filhos devem perceber que o jogo em excesso também irá tirar outras oportunidades de suas vidas. Por isso, decidimos que cada um poderia jogar apenas uma hora por dia. Se deixar, aquelas musiquinhas do jogo parecem que vão hipnotizando e os garotos ficam seis horas diante da TV sem perceber. Eles precisam gostar de ler, andar a cavalo, curtir a natureza. Como em tudo na vida, é só saber dosar.

**** VICTOR REBOUÇAS, 40 anos, é publicitário e diretor-presidente da ZEN Comunicações. Seus filhos, Alexandre, 8 anos, e Cristiana, 12, têm um Master System (Tec Toy), um Top Game (CCE) e um Game Boy.***

# OS MELHORES CARTUCHOS DE 1990

***Todos os anos, os editores de revistas especializadas em videogame dos Estados Unidos se reúnem e escolhem os melhores cartuchos lançados. Aqui estão, em primeira mão, os eleitos de 1990, no sistema Nintendo e no Game Boy***

## NINTENDO

* O JOGO DO ANO
SUPER MARIO 3
* O MELHOR JOGO DE AÇÃO
MEGA MAN 3
* O JOGO COM OS MELHORES GRAFISMOS
MANIAC MANSION
* O MELHOR JOGO DE ESPORTE
BASEBALL SIMULATOR 1000
* O MELHOR JOGO DE ESTRATÉGIA
SOLSTICE
* O MELHOR JOGO DE GUERRA
SHINGEN THE RULER
* O MELHOR JOGO DE RACIOCÍNIO
DR. MARIO
* O JOGO COM O MELHOR ENREDO
FINAL FANTASY

## PRÊMIOS ESPECIAIS

* CASTLEVANIA III
* TICO E TECO: RESCUE RANGERS
* DOUBLE DRAGON II (THE REVENGE)
* THE IMMORTAL
* JORDAN X BIRD: ONE ON ONE
* LITTLE NEMO: THE DREAM MASTER
* NINJA GAIDEN II
* SKATE OR DIE 2
* SUPER C
* TARTARUGAS NINJAS II — THE ARCADE GAME
* ULTIMA: QUEST OF THE AVATAR

## GAME BOY

* O JOGO DO ANO
DUCK TALES
* O MELHOR JOGO DE AÇÃO
DOUBLE DRAGON
* O JOGO COM O MELHOR ENREDO
FINAL FANTASY
* O JOGO COM O MELHOR GRAFISMO
GARGOYLE'S QUEST
* O MELHOR JOGO DE RACIOCÍNIO
QUARTH
* O MELHOR JOGO DE ESPORTE
NFL FOOTBALL
* O MELHOR JOGO DE ESTRATÉGIA
MERCENARY FORCE

## PRÊMIOS ESPECIAIS

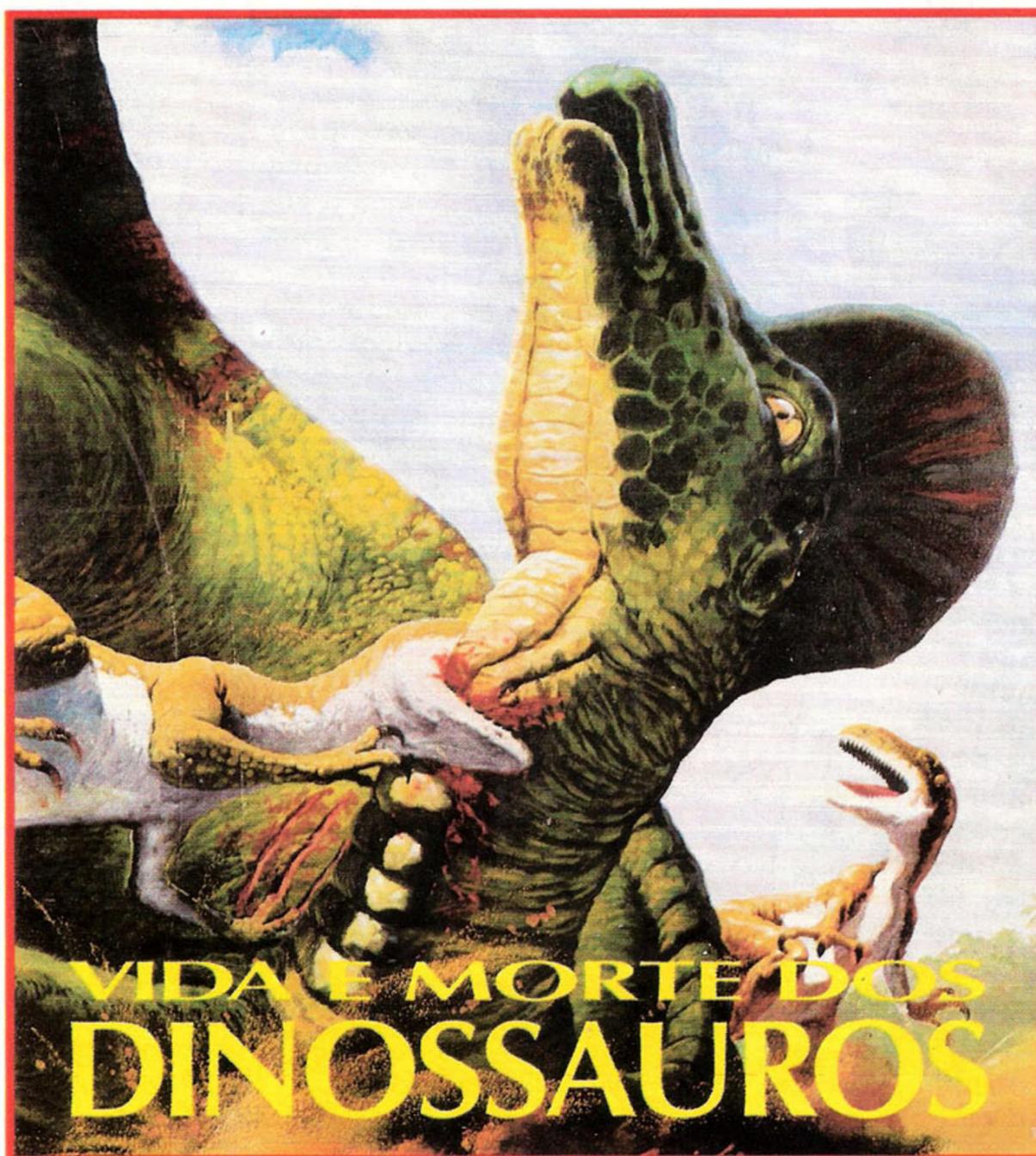
* BATMAN
* KWIRK: THE CHILLED TOMATO
* NBA ALL-STAR CHALLENGE
* TARTARUGAS NINJAS

NA PRÓXIMA EDIÇÃO, OS MELHORES JOGOS DOS SISTEMAS SEGA MASTER E MEGA DRIVE

# DISPARE SUA ESTRATÉGIA!

# ESTE SUPER CHARGER PODE SER SEU

Basta que envie para **AÇÃO GAMES** a estratégia para vencer o jogo em que você é realmente fera. Vale qualquer sistema. A turma da redação escolherá a melhor, que será publicada e levará este console. Outras dez estratégias selecionadas ganharão assinaturas da revista **A SEMANA EM AÇÃO.** Entre nessa!

Cartas para **AÇÃO GAMES**, Caixa Postal 2372, CEP 01051, São Paulo

# SHOTS

***O que acontece de novo pelo mundo você fica sabendo aqui, em primeira mão***

## Uma TV para o Game Boy

Pequena, monocromática e de pouca luminosidade, a tela do Game Boy tem uma infinidade de acessórios que procuram ampliar ou iluminar melhor suas imagens. Mas finalmente alguém apareceu com uma solução radical: um adaptador de seus games para o console Nintendo, o que permite visualizá-los na tela da TV. Idéia da empresa americana Biederman Design Labs, o dispositivo tem o formato de um cartucho convencional e uma abertura para o encaixe do cartuchinho do Game Boy. Quando conectado à entrada de cartuchos do console Nintendo, o adaptador transpõe o joguinho do Game Boy para a televisão. Os comandos, é claro, são dados através do joystick do console. O único problema do Wideboy, como foi batizado o aparelho, parece ser o preço: se fosse lançado hoje no mercado americano, custaria algo em torno de 300 dólares. Isso é mais de três vezes o preço de um Game Boy.

## Genesis terá jogos em CD

Jogos gravados em Compact Disc (CD) são mesmo a grande tendência dos videogames para o futuro. Depois do Turbo Grafx, da Nec, o próximo sistema a utilizar jogos em CD será o Sega Genesis (o Mega Drive dos americanos). Já está bastante adiantado o projeto de fabricação de um adaptador especial para essa finalidade, batizado por enquanto de Turbo CD. Os primeiros jogos em compact disc para o Genesis serão, por enquanto, Forgotten Worlds Deluxe e Super Mônaco GP.

## Super Famicom, em breve nos EUA

Lançado em novembro no Japão, o Super Famicom — sistema de 16 bits da Nintendo — deve aterrissar nos Estados Unidos em julho deste ano. Até lá, várias opções em títulos já estarão disponíveis, como F-Zero, aventura futurística com um carro que se desloca em alta velocidade. Na linha de simuladores, teremos Sim City, jogo já conhecido pelos usuários de PCs no qual o objetivo é administrar cidades em situação de catástrofe; e Flight Club, simulador de vôo que tem tudo para ser um dos mais realistas em sua categoria. Estão ainda na boca do forno Bombuzal, jogo tipo quebra-cabeça em que o objetivo é destruir minas e bombas, e Drakkhan, supergame de guerra em que os movimentos são tridimensionais. Para agradar aos que gostam de esportes, o Super Famicom ganhará um game de golf, chamado Hole in One. Títulos já conhecidos de outros sistemas, como Populous e R-Type, também estão na lista.

## Tele-Nintendo

A Nintendo japonesa não fica atrás: criou o Clube do Super Mário, em que os usuários podem bisbilhotar sobre games da fabricante para os sistemas de 8 bits, 16 bits e Game Boy. Nos Estados Unidos já foi anunciada a formação de uma rede parecida, que, além de prestar informações, como dicas e lançamentos, possibilitará a conexão de jogadores para competições. Se todas as pessoas que possuem um sistema Nintendo nos Estados Unidos realmente entrarem na rede, ela terá de ser capaz de atender a nada menos que 25 milhões de usuários.

## Tele-Mega

A Sega do Japão já oferece modems aos usuários do Mega Drive que permitem-lhes acessar — imagine só — informações de suas contas bancárias. Em breve, porém, esta rede colocará à disposição de seus consultantes informações sobre games, como estratégias e novos lançamentos. A Sega também está desenvolvendo, a todo vapor, games especiais para serem jogados via linha telefônica: Cyberball, Fantasy Star, Futebol, Baseball e Golf são alguns deles. Os americanos, por sua vez, aguardam o lançamento comercial do Tele-Genesis. Anunciado ano passado, o produto é um modem para ser adaptado ao Genesis — versão americana do Mega Drive. E no Brasil? Bem, por enquanto nada se fala a respeito. Mas o painel traseiro do nosso Mega tem uma misteriosa "conexão para expansões futuras" que dá o que pensar...

## Atari: 16 bits!

A fofoca do momento nos Estados Unidos é que a Atari Corporation estaria desenvolvendo um videogame de 16 bits. As más línguas dizem que o objetivo da fabricante é lançar um produto com muito mais recursos, capacidade e funções que seus concorrentes — Mega Drive, Super Famicom e Turbo Grafx. Descobriu-se até o provável nome do novo game: Panther. A Atari não confirma e nem nega a informação, mas vocês podem crer que vem coisa por aí.

## Videogames & Telefones: em linha direta

Imagine poder jogar seu game predileto com aquele amigo que mora do outro lado da cidade, só que sem sair de casa. Imagine seu nome e número de telefone nos classificados de AÇÃO GAMES: "Procura-se um desafiante para Tartarugas Ninjas. Ligue para mim e conectaremos nossos videogames". Não, isso não é piada. Os videomaníacos do Japão e Estados Unidos já estão bem perto de conseguir esta proeza, interligando seus videogames através de linhas telefônicas. Basta um aparelho especial chamado modem, que transforma os sinais eletrônicos dos videogames em pulsos telefônicos e... é só discar para alguém que tenha equipamentos do mesmo sistema.

***Em nossa primeira edição, publicamos os endereços das lojas e locadoras pioneiras em videogame. Depois disso, houve uma verdadeira explosão de lojas por todos os cantos. Agora está mais fácil para você conseguir seus cartuchos preferidos. Um grande número de redes e locadoras de vídeo, em São Paulo e no Rio, está oferecendo um bom acervo de títulos. Por isso, publicamos apenas o endereço de algumas delas. Não deixe de dar um pulo na locadora mais próxima de sua casa e conferir se ela já entrou nessa onda também.***

## SÃO PAULO

**EMPIRE VIDEO:** Rua Joaquim Floriano, 1062 (Itaim). Enquanto seu pai aluga um filme ou um compact disc, você escolhe os jogos para Nintendo japonês e americano. Os destaques ficam com Batman, Zelda e Tartarugas Ninjas. Tem um amplo estacionamento ao lado.

**SOFTLY VIDEO:** Rua das Orquídeas, 630 (Saúde);

**TAPE VIDEO:** Rua das Rosas, 588, tel. 577-3289 (Saúde). As duas são praticamente vizinhas e mantêm um acervo bastante semelhante, com jogos para Master e Nintendo. Vivem sempre cheias.

**AUDICOMP:** Rua Dr. César, 71, tel. 267-3581 (Santana). É bem freqüentada por ficar próxima à estação Santana do Metrô. Além de alugar cartuchos, compra e vende micros novos e usados.

**CATV:** Rua Santa Ifigênia, 44, tel. 229-5877 (Centro). Tem um bom sortimento de novidades nacionais e importadas. Tira também dúvidas pelo sistema Disk-Game.

**MASSIMUS:** Rua Dr. Amâncio de Carvalho, 308, tel. 544-1449 (Vila Mariana), e Rua Sena Madureira, 535, tel. 570-8734 (Ibirapuera). São mais de trezentos jogos Nintendo, Dynavision, Master System e Phantom. Não fecha nem aos domingos e feriados.

**DIMENSÃO VÍDEO:** A pioneira do mercado de games está prometendo a inauguração de sua quarta loja para abril. Ela ficará na Rua Alfredo Pujol, 481, em Santana. O acervo será igual ao da matriz, no Tatuapé, e das filiais da Vila Maria-na e do Centro.

## ALAGOAS

**SUPER GAMES:** Galeria Sete Coqueiros, loja 8 (Pajuçara), Maceió. A primeira loja especializada no Nordeste apresenta sessenta títulos Nintendo e Sega, com destaque para os jogos da Super Charger. Também vende consoles e cartuchos. As principais atrações são Tartarugas Ninjas, Batman, Robocop, Super Contra e Doutor Mario.

# MSX

## SÃO PAULO

**UNIVERSOFT:** Rua Conselheiro Brotero, 589, cj. 42, tel. 825-5240 (Centro). Vende 1 500 títulos de MSX 1 e 2. Os lançamentos mais recentes são Metal Gear II, Tartarugas Ninjas, Urandi, Burai e SD Snatcher. A loja também faz transformações para 2.0 e Megaram.

**ENGESOFT:** Avenida República do Líbano, 2073, tel. 549-9788 (Indianópolis). Oferece 500 títulos diferentes em MSX 1, 120 para Apple (séries ouro e prata) e cerca de cinqüenta para PC. Os lançamentos são Mach 3, Zanac 3, Freddy Hardest 3 e Karateka.

**CASA DO MSX:** Rua Afonso Brás, 155, tel. 240-1377 (Ibirapuera). São mais de 200 títulos diferentes em MSX 1 e 2. Os mais vendidos são Robocop, Game Over, Nemesis, Salamander e Hot Fighter.

**SELETA:** Avenida Açocê, 579, tel. 549-0545 (Moema). A loja só trabalha com venda de MSX 1. Tem grande variedade. São sete coleções com sete jogos cada. O lançamento mais novo são três coleções com vinte jogos. Os títulos vão de Robocop e Rali Paris—Dakar a Road Wars e Desejo de Matar III.

**ACVS:** Avenida Paulista, 2001, 9.º andar, cj. 912, tel. 289-7694 (Jardins). Faz transformações para 2.0 e 2.0 Plus, também vende placas para Megaram II e Memory Mapper, um sistema europeu em franca expansão no Brasil.

**TACO SOFTWARE:** Rua João Pessoa, 16, salas 501 e 502, Centro, tel. (0132) 33-2037, Santos. Vende e aluga games em MSX 1 e 2 e para Memory Mapper. Também faz tranformações para 2.0 e 2.0 Plus. A loja fica aberta todos os sábados.

## RIO DE JANEIRO

**NEMESIS:** Rua Sete de Setembro, 92, sala 1910, tel. (021) 222-4900 (Centro). Vende games para MSX 1 e 2, contabilizando 300 títulos entre Megalópolis, Mortadelo e Salaminho, Vampire Empire, Chuck Years Aft e Soviet Mission.

**PHÊNIX:** Rua São Januário, 631, apto. 101, tel. (021) 580-0651, (São Cristóvão). Faz transformação para 2.0, vende drives, Megaram e Memory Mapper. Tem games em MSX 1 e 2, para Memory Mapper, 1.1 e 2.0. Ao todo, são 2 000 jogos diferentes.

**MSX SOFT:** Avenida 28 de Setembro, 226, loja 11, Vila Shopping, tel. 284-6791 (Vila Isabel). Avenida 7 de Setembro, 3146, loja 20, Shopping 7, tel. (041) 232-0399 (Centro), Curitiba (Paraná). As duas lojas comercializam games em MSX 1 e 2. São mais de 2 500 títulos diferentes, como Yamakourin, Metal Gear 2, Synthy Saurus e Page Pro. Também faz transformação para 2.0 e 2.0 Plus, instala Memory Mapper e vende drives e Megaram.

# GAMEMANIA

*Um grupo de gamemaníacos está querendo juntar jogadores de todos os sistemas num grande clube — o Geração Game. Para começar, a idéia é mostrar a força desta nova coqueluche mundial. Como? Eles estão vendendo a incrementada camiseta "Geração Games/Sou Fera" por apenas 1 200 cruzeiros, mais as despesas postais, pagos após o recebimento. O endereço é Caixa Postal 41648, CEP 05499, São Paulo, SP. Depois disso, prometem organizar competições e, no futuro, preparar um boletim informativo.*

**NÃO PERCA**
**na próxima edição, um super-roteiro com endereços de assistências técnicas para games**

A SEMANA EM AÇÃO GAMES

**ENDEREÇOS E TELEFONES**

**SÃO PAULO**
**Redação, Publicidade e Correspondência:** r. Geraldo Flausino Gomes, 61, Brooklin, CEP 04575, Caixa Postal 2372, tel.: (011) 534-5344, Telex (011) 57357, 57359 e 57382, FAX: (011) 534-5638, Telegramas: Editabril/Abrilpress. **Administração:** r. Jaguaretê, 213, Casa Verde, CEP 02515, tel.: (011) 858-4511.
**ESCRITÓRIOS**
**BRASIL**
**Belo Horizonte:** av. Marília de Dirceu, 226, 6.º e 7.º andares, Bairro de Lourdes, CEP 30170, tel.: (031) 275-2388, Telex (031) 1085, FAX: (031) 337-2166
**Brasília:** SCN - Quadra CN 1, Lote C, Edifício Brasília, Trade Center, 14.º e 15.º andares, CEP 70710, tel.: (061) 321-8855, Telex (061) 1464/1136, FAX: (061) 226-7592, Telegramas Abrilpress
**Campinas:** r. Sacramento, 126, 13.º andar, conj. 131/133, Centro, CEP 13013, tel.: (0192) 33-7100, Telex (0192) 3311, FAX: (0192) 22-3281
**Campo Grande:** r. Ametista, 85, Coopharádio, CEP 79000, Caixa Postal 57, tel.: (067) 387-3685
**Cuiabá:** r. Castelo Branco, 123, CEP 78020, Caixa Postal 445, tels.: (065) 321-0821 e 322-7466
**Curitiba:** av. Cândido de Abreu, 651, 7.º, 8.º e 12.º andares, Bairro Centro Cívico, CEP 80530, tel.: PABX (041) 252-6996, Telex (041) 30123, FAX: (041) 254-3455, tel.: (atendimento ao assinante) (041) 252-5566
**Florianópolis:** av. Osmar Cunha, 15, Bloco C, 1.º andar, conj. 101, Centro, CEP 88015, tel.: (0482) 22-7826, Telex (0481) 1004, FAX: (0482) 23-5873
**Fortaleza:** av. Santos Dumont, 3060, salas 418/420/422, Aldeota, CEP 60150, tel.: (085) 244-0410, Telex (085) 1607
**Goiânia:** r. 25, n.º 55, Setor Marista, CEP 7410, tel.: (062) 252-1915
**João Pessoa:** av. Epitácio Pessoa, 201, sala 206, Centro, João Pessoa - PB, tel.: (083) 221-9328
**Novo Hamburgo:** av. Bento Gonçalves, 2537, 7.º andar, sala 704, CEP 93510, tel.: (0512) 93-9891
**Porto Alegre:** av. Getúlio Vargas, 774, 3.º andar, salas 301 e 308, Bairro Menino Deus, CEP 90060, tel.: (0512) 33-2899, Telex (051) 1092, Telegramas: Abrilpress, FAX: (0512) 33-7198
**Recife:** av. Dantas Barreto, 1186, 9.º andar, conj. 901 a 904, Bairro São José, CEP 50020, tel.: (081) 424-3333, Telex (081) 1184, FAX: (081) 424-3896
**Ribeirão Preto:** av. Presidente Vargas, 1033, Alto da Boa Vista, CEP 14020, tels.: (016) 623-4262/4291, Telex (016) 4457, FAX: (016) 623-2769
**Rio de Janeiro:** r. da Passagem, 123, 8.º ao 11.º andar, Botafogo, CEP 22290, tel.: (021) 546-8282, Telex (021) 22674, FAX: (021) 275-9347, Telegramas: Editabril/Abrilpress
**Salvador:** av. Tancredo Neves, 1283, Edifício Omega, 3.º e 5.º andares, salas 303 e 502, Bairro Pituba, tel.: (071) 371-4999, Telex (071) 1180, FAX: (071) 371-5583
**São José dos Campos:** r. Francisco Berling, 143, Centro, CEP 12245, tel.: (0123) 21-1126
**EXTERIOR**
**Nova York:** Lincoln Building, 60 East 42nd Street, NBR 3403, New York, N.Y. 10165/3403, Phone: (001212) 557-5990/5993, Telex (00) 237670, FAX: (001212) 983-0972
**Paris:** 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, Phone: (00331) 42.66.31.18, Telex (0042) 660731 ABRILPA, FAX: (00331) 42.66.13.99

**PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL**

**Interesse Geral**
VEJA • GUIA RURAL
ALMANAQUE ABRIL • SUPERINTERESSANTE

**Economia e Negócios**
EXAME

**Automobilismo e Turismo**
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS

**Esportes**
A SEMANA EM AÇÃO • PLACAR

**Masculinas**
PLAYBOY

**Femininas**
CLAUDIA • CLAUDIA MODA • ELLE • NOVA
MANEQUIM • MONTRICOT • CAPRICHO
MÁXIMA

**Decoração e Arquitetura**
CASA CLAUDIA
ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO

**PUBLICAÇÕES DA EDITORA AZUL**
BIZZ • BOA FORMA • BODYBOARD
CARÍCIA • CONTIGO • FLUIR • HORÓSCOPO
INTERVIEW • SAÚDE • SET • SEMANÁRIO
SKATING

**PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL JOVEM**
PATO DONALD • MICKEY • ZÉ CARIOCA
TIO PATINHAS • MARGARIDA • URTIGÃO
DISNEYLÂNDIA • ALMANAQUE DISNEY
SELEÇÃO DISNEY • EDIÇÃO EXTRA
DISNEY ESPECIAL • ALEGRIA ESPECIAL
BRINQUE COMIGO • MINI CRUZADAS
LIGA DA JUSTIÇA • GRAPHIC MARVEL
SUPER-HOMEM • SUPERAVENTURAS MARVEL
HOMEM ARANHA • HULK • OS CAÇADORES
SPIRIT • GROO • CONAN REI • STORM
CONFLITO DO VIETNÃ • GRAPHIC NOVEL
CONAN • MENINO MALUQUINHO
TOM E JERRY • BOLINHA • LULUZINHA
OS TRAPALHÕES • ALMANAQUE DO GUGU

**PUBLICAÇÕES DA FUNDAÇÃO VICTOR CIVITA**
NOVA ESCOLA • SALA DE AULA

# CARTAS

## GUERRA NAS ESTRELAS

É verdade que a Nintendo vai lançar o cartucho *Guerra nas Estrelas*? Quando isso acontecerá?

**JÚLIO CÉSAR NOVEIRO**
São Paulo, SP

*Pelo visto, você é mesmo bem informado. A Lucas Art Entertainment Company, do diretor George Lucas, e a JVC Musical Industries se juntaram para produzir cartuchos para o sistema Nintendo. Além de* Guerra nas Estrelas, *previsto para este primeiro semestre, eles também estão preparando* O Império Contra-Ataca *e* O Retorno de Jedi.

## CARTUCHOS USADOS

Acabei de comprar um Mega Drive e estou querendo vender meu console Master System. Vocês sabem quem pode comprá-lo?

**ANTÔNIO CARLOS MENDES**
Campinas, SP

*Assim como você, muita gente está enfrentando o mesmo problema. Para ajudar todos os leitores, iremos publicar — já a partir da próxima edição — uma página com esses classificados. Quer vender, comprar, trocar ou mesmo desafiar alguém para uma "batalha"? Mande sua carta para AÇÃO GAMES/Classificados, Caixa Postal 2372, CEP 01051, São Paulo, SP. Ah, Antônio, quanto você está querendo pelo seu Master?*

## TARTARUGAS NINJAS

Viajei para Miami nas férias e, na volta, comprei um Game Boy no free-shop do Aeroporto de Cumbica. Agora estou enfrentando o jogo das Tartarugas Ninjas. Vocês conhecem algum segredo?

**ALFREDO WATANABE**
São Paulo, SP

*Seu pedido é uma ordem. Você pode recarregar sua energia com um truque bastante simples em qualquer momento do jogo. Aperte o Pause e, então, aperte para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B e A. Este truque só pode ser usado uma vez por jogo.*

## SUPER CHARGER

Publiquem, por favor, o endereço para correspondência do Super Charger Clube.

**ARMANDO P. LEITE**
Rio de Janeiro, RJ

*Anote aí: Rua Laguna, 170, CEP 04728, São Paulo, SP.*

## CORREÇÃO

**Na edição anterior foi publicado que o Super Famicom era um lançamento da Gradiente. Na verdade ele é o de 16 bits da Nintendo e, por enquanto, só se encontra disponível no mercado japonês.**

Cartas para AÇÃO GAMES, Caixa Postal 2372, CEP 01051, São Paulo, SP. Escreva também sobre o que você mais gosta na revista, o que pode ser melhorado e o que gostaria de ler nas próximas edições. Ficamos aguardando sua carta.

# GAME OVER

***As marcas dos grandes videogamers pelo Brasil e Estados Unidos***

## Recordes do leitor

Dois leitores de AÇÃO GAMES enviaram seus recordes para a redação. Juliana Seizo Uchi, de Piedade, SP, conseguiu fazer 447 000 pontos no jogo Missile Defense 3D, do Master System, superando a marca mais alta até então: 390 750 pontos. Outro fera do Master System, André Guimarães Chaves M. Reis, de Brasília, quebrou dois recordes. Em R-Type, alcançou a pontuação de 1 201 300, batendo fácil a marca anterior, de 958 900. Já no game Aztec Adventure, ele conseguiu a proeza de marcar 1 340 900, pontuação cinco vezes maior do que a conhecida até então: 233 500. Nossos parabéns para os dois!

Se você também quiser ver seu recorde no próximo número de AÇÃO GAMES escreva para a Caixa Postal 2372, CEP 01051, São Paulo, SP. Mande nome e endereço completos e uma foto do placar final do jogo para confirmar a pontuação. Para tirar a foto, apague as luzes, focalize bem a tela de sua televisão e não use flash.

### OUTROS RECORDES DE FERAS DO MASTER SYSTEM

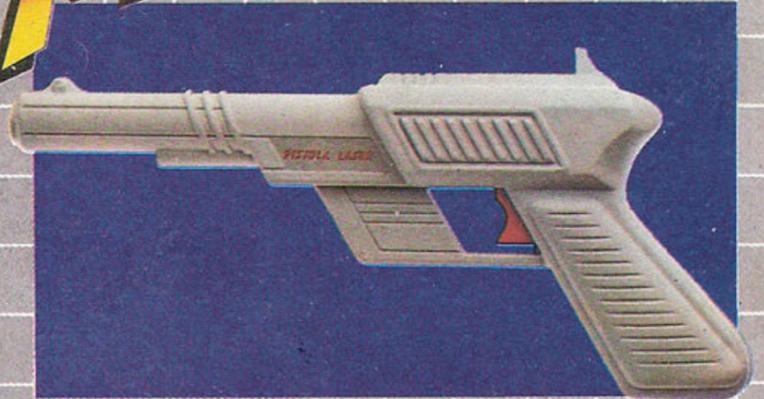
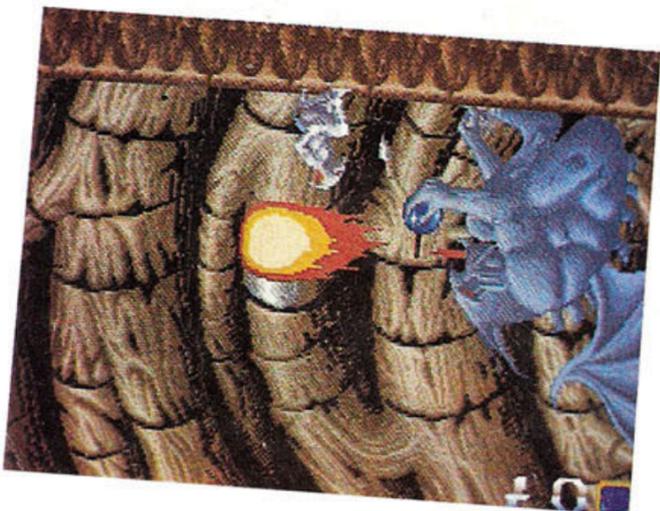
| Jogo | Pontos | Jogador |
|---|---|---|
| After Burner | 13 281 000 | Ricardo Dirani |
| Altered Beast | 476 500 | Andre Muniz Valenti |
| Cloud Master | 801 800 | Giuliano Ueda |
| Double Dragon | 9 999 950 | Paulo R. Machado |
| Fantasy Zone 2 | 8 968 400 | Arafat Y. Monas |
| Out Run | 52 691 240 | Fábio Ribeiro |
| Rambo 3 | 91 500 | Danilo de Nadai |
| Shinobi | 737 450 | Dionisio Casson |
| Thunder Blade | 1 427 000 | André R. Coelho |

### RECORDES DOS FERAS AMERICANOS EM JOGOS NINTENDO

| Jogo | Pontos | Jogador |
|---|---|---|
| Bubble Bobble | 2 701 390 | Gerard Agbolous |
| Contra | 6 553 500 | Dan Keneddy |
| Double Dragon 2 | 440 210 | David Whright |
| Duck Tales | 13 130 000 | Jeff Stanton |
| Gauntlet | 3 999 | Paul M. Davis |
| Kung Fu Heroes | 1 854 500 | Michael Liebel |
| Mega Man | 2 362 500 | Steven Barnholtz |
| Operation Wolf | 1 172 800 | Chris Spencer |
| Robocop | 100 950 | David Whright |
| Skate or Die | 44 500 | Conrad Cheslock |
| Super Contra | 9 999 990 | David Whright |
| Tetris | 428 840 | J. Schorah |
| Top Gun | 91 600 | Wayne James |

### RECORDES DOS FERAS AMERICANOS EM JOGOS GENESIS/MEGA DRIVE

| Jogo | Pontos | Jogador |
|---|---|---|
| Altered Beast | 10 455 400 | Jeff Behnke |
| Ghostbusters | 11 900 000 | Vanessa Mihara |
| Moonwalker | 298 650 | Matt Garland |
| Rambo 3 | 5 108 190 | The Madd Thumpers |
| Revenge of Shinobi | 8 285 900 | Carl Rizzo |
| Space Harrier 2 | 31 469 000 | Jonathon Paleologos |
| Super Hang On | 75 386 720 | André St. Laurent |
| Super Thunder Blade | 11 789 400 | Brian Young |
| Thunder Force 2 | 4 319 490 | Todd Bustillo |
| Truxton | 2 255 330 | Zubair Nadem |

ENTRE NESSA
TOTALMENTE COMPATÍVEL COM NINTENDO*
DYNAVISION II
*Nintendo é marca registrada da Nintendo Corp. - Japão - EUA
COMPETITION JOYSTICK
Os únicos Joysticks de Competição. Formato anatômico, acionamento suave garantindo jogadas prolongadas, botões para disparos de resposta rápida, seleção e início de jogo incorporados ao Joystick (utilizados somente nos modelos compatíveis com Nintendo*)
CARTUCHOS
KUNG FU
DUCK HUNT
HOGAN'S ALLEY
Mais de 200 títulos para sua diversão. Jogos que vão de 192 K a 4 megas. Alta resolução de tela. Vários títulos a disposição para Pistola Laser.
O Dynavision II é o mais completo videogame de última geração. Com Joysticks de Competição, Pistola Laser (opcional), novo painel com facilidades de operação o Dynavision II é o único videogame que tem silenciamento de tela na troca de cartuchos. Dynavision II: grandes desafios para grandes jogadores.
DYNACOM
TECNOLOGIA S/A
À FRENTE DA SUA IMAGINAÇÃO
PRODUZIDO NO CIVIT II - ES
ADAPTADORES
Possibilitam o uso de todos os cartuchos Nintendo* do padrão americano e japonês
PISTOLA LASER
Acionamento suave e pontaria certeira. Com a Pistola Laser Dynacom você poderá usar todo seu reflexo e, na velocidade da luz, vencer os desafios do jogo.

# A DIMENSÃO ESTÁ VIRANDO A SUA CABEÇA


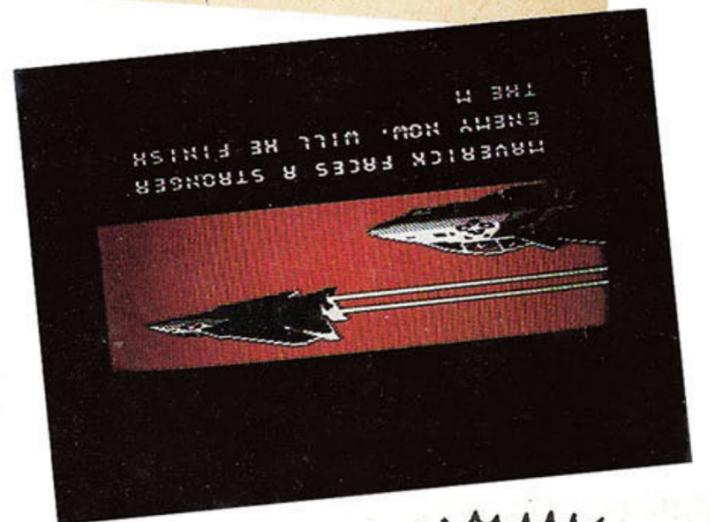

Os "louco por games" já elegeram a Dimensão como ponto exclusivo e altamente especializado no assunto. São jogos mirabolantes, com os melhores títulos da Sega, Genesis, Core Graphics, Nintendo e outros, que você pode comprar ou simplesmente alugar. Equipamentos e acessórios louquíssimos têm tudo pra alimentar a "febre dos gamaníacos", como a Power Glove, a Pistola Laser, Tapete Power Pad e Joysticks por controle remoto, só pra dar um pequeno exemplo.

As três lojas Dimensão estão sempre recheadas com as últimas novidades, principalmente do Japão e EUA, incluindo revistas que fazem sensação no exterior.

Este "Paraíso do Vídeo Game" conta com pessoal técnico e de atendimento altamente gabaritado para dar uma ajuda na escolha não só de games mas também de fitas de vídeo ou para oferecer o que existe de melhor na área de Informática, com programas (e até livros!) incríveis para Amiga e todas as configurações de MSX.

A loja do Centro tem infra-estrutura completa para atender os usuários de MSX, a nível nacional. É aqui também que funciona o laboratório de assistência técnica da Dimensão, que deixa o seu equipamento novíssimo.

Você ainda pode alugar o Game Boy (joguinho portátil da Nintendo), trocar seu equipamento usado por outro mais moderno e até levar um papo com o pessoal da Dimensão, para conhecer alguns macetes dos jogos mais famosos (uma série de fitas com as dicas mais sensacionais já está sendo preparada).

Com tudo isso não deu outra, a Dimensão já virou sua cabeça... ou, pelo menos, já fez você virar a revista!

BREVE!
JARDINS • CAMPINAS
RIO DE JANEIRO • FORTALEZA

**DIMENSÃO VÍDEO**

Tatuapé - Rua Santa Virginia, 107 - Tels.: 217-7161 - 296-4928
Vila Mariana - Rua Afonso Celso, 771 - Tels.: 884-8151 - 884-8152
Centro - Rua Xavier de Toledo, 210 - cj. 23 - Tels.: 36-3226 - 34-8391
Santana - Rua Alfredo Pujol, 481
Santo André - Rua Padre Manoel da Nóbrega, 236

Solicite informações sobre o Game Club na sua cidade

FREELA COMUNICAÇÕES